

GEORGE R.R. MARTIN
I RE DI SABBIA
(GRRM: A Rretrospective, 2003)

*A Phipps, naturalmente,
c'è una strada, non una qualunque,
tra l'alba e la notte più profonda.*

Sono contento che tu sia qui a percorrerla con me.

Indice

La via della croce e del drago
Il drago di ghiaccio
Nelle terre perdute
Re della sabbia
I passeggeri della *Nightflyer*
Il fiore di vetro
Il cavaliere errante

LA VIA DELLA CROCE E DEL DRAGO

«Eresia» disse, mentre le acque salmastre sciabordavano nella vasca.

«Un'altra?» esclamai stancamente. «Ce ne sono già così tante, di questi tempi.»

Il mio lord comandante fu seccato da quel commento. Cambiò posizione con un tonfo, facendo incresparsi la superficie. Un'onda tracimò e un fiotto d'acqua allagò le piastrelle della sala delle udienze. I miei stivali si erano bagnati un'altra volta. La presi con filosofia. Avevo indossato i più vecchi che avevo, ben sapendo che era inevitabile trovarsi con i piedi a mollo durante i colloqui con Torgathon Nine-Klariis Tûn, decano dei ka-Thane nonché arcivescovo di Vess, Santissimo Padre dei Quattro Voti, Grande Inquisitore dell'Ordine militante dei Cavalieri di Gesù Cristo e consigliere di Sua Santità, papa Daryn XXI, di Nuova Roma.

«Se anche ci sono tante eresie quante stelle in cielo, ognuna di esse non è per questo meno perniciosa, padre» affermò l'arcivescovo in tono grave e solenne. «Come Cavalieri di Cristo, abbiamo il sacro compito di combatterle tutte. E devo aggiungere che questa nuova eresia è particolarmente

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

perniciosa.»

«Sì, mio lord comandante. Non intendevo sottovalutarla, chiedo scusa. La missione a Finnegan è stata molto difficile. Avrei voluto chiedere di essere sollevato per un periodo dai miei incarichi. Ho bisogno di riposare, di qualche tempo per riflettere e ristabilirmi.»

«Riposare?» L'arcivescovo si agitò di nuovo nella vasca; un piccolo spostamento della sua enorme massa, sufficiente però a versare un altro strato di acqua sul pavimento. I suoi occhi neri, senza pupille, ammiccarono. «No, padre, temo che sia impossibile. Le tue capacità e la tua esperienza sono essenziali per questa nuova missione.» La sua voce, già bassa, sembrò attenuarsi ancora di più. «Non ho ancora avuto il tempo per esaminare il resoconto su Finnegan. Come è andata?»

«Male» risposi «anche se penso che alla fine vinceremo. La Chiesa è ancora forte su Finnegan. Quando i nostri tentativi di riconciliazione sono stati respinti, ho piazzato alcuni vessilli nelle mani giuste, e siamo riusciti a chiudere il giornale degli eretici e i loro servizi di comunicazione. I nostri amici hanno visto così che le loro azioni legali erano vane.»

«Questo non è andare male» disse l'arcivescovo. «Hai riportato una importante vittoria per Dio.»

«Ci sono stati dei tumulti, mio lord comandante» aggiunsi. «Oltre cento eretici sono stati uccisi, e una decina dei nostri uomini è caduta. Temo che ci sarà altra violenza prima della fine. I nostri sacerdoti vengono attaccati se osano avventurarsi nella città dove l'eresia ha attecchito, e i loro capi rischiano la vita uscendo da quelle mura. Avevo sperato di evitare un simile odio, un tale spargimento di sangue.»

«Encomiabile, ma poco realistico» commentò l'arcivescovo Torgathon. Ammiccò di nuovo, e rammentai allora che per quelli della sua razza era un indice di impazienza. «Talvolta è necessario che il sangue dei martiri venga versato, e anche quello degli eretici. Che importa se una creatura rende la vita, fintanto che la sua anima è salva?»

«Certo» concordai. Nonostante la sua impazienza, se avesse potuto Torgathon mi avrebbe tenuto una predica di un'altra ora. Quella prospettiva mi sgomentò. La sala delle udienze non era progettata per il comfort umano, e non intendevo trattenermi più dello stretto indispensabile. Le pareti erano chiazze di muffa e gocciolanti, l'aria calda e umida, con il tipico odore di burro rancido dei ka-Thane. Il collare mi stava scorticando la pelle, sudavo sotto la tonaca, avevo i piedi fradici e lo stomaco cominciava a farsi sentire. Affrontai il problema con determinazione. «Lord comandante, hai detto

che questa eresia è insolitamente perniciosa?»

«Sì, è così.»

«Dove è nata?»

«Su Arion, un mondo a circa tre settimane di distanza da Vess, interamente umano. Non riesco a capire perché gli uomini si lascino corrompere così facilmente. Una volta che un ka-Thane ha trovato la fede, è difficile che l'abbandoni.»

«Questo è risaputo» commentai garbatamente, evitando di precisare che il numero di ka-Thane che trovava la fede era straordinariamente basso. Era gente lenta, ottusa, e per lo più i loro svariati milioni di individui non mostravano alcun interesse nel conoscere altre vie rispetto alla propria, o nel seguire un credo differente dalla religione dei loro antenati. Torgathon Nine-Klariis Tûn era un'eccezione. Era stato uno dei primi a convertirsi, quasi due secoli prima, quando papa Vidas L aveva decretato che i non-umani potevano entrare nel clero. Data la lunga vita e la ferrea solidità della sua fede, non stupisce che Torgathon fosse salito così in alto, anche se solo un centinaio scarso della sua razza lo aveva seguito nella Chiesa. Aveva davanti a sé almeno un altro secolo di vita, e un giorno sarebbe senza dubbio diventato cardinale, se avesse debellato abbastanza eresie. Erano tempi così.

«Abbiamo poca influenza su Arion» stava dicendo l'arcivescovo, e parlando agitava le braccia, quattro pesanti clave carnose grigioverdi maculate che provocavano mulinelli nell'acqua, e le ciglia bianco sporco, attorno all'orifizio per respirare, vibravano a ogni parola. «Pochi preti, poche chiese e qualche fedele, ma nessun potere. È un mondo in cui gli eretici ci superano già numericamente. Faccio affidamento sulla tua intelligenza e la tua sagacia: trasforma questa disgrazia in un'opportunità. È un'eresia così sbagliata, che la potrai facilmente confutare. Forse alcuni di quegli illusi torneranno sulla retta via.»

«Senza dubbio» replicai. «E qual è la natura di questa eresia? Che cosa devo confutare?» Devo aggiungere, come triste indizio della mia fede perturbata, che non mi importava granché. Ho avuto a che fare con troppi eretici: le loro credenze e i loro interrogativi mi riecheggiano nella testa e turbano i miei sogni la notte. Come posso essere certo della mia fede? Lo stesso editto che aveva ammesso Torgathon nel clero aveva fatto sì che mezza dozzina di mondi ripudiasse il vescovo di Nuova Roma, e chi aveva seguito quella strada considerava un'eresia particolarmente disgustosa quel grasso alieno nudo (a parte un collare romano bagnato), che mi sguazzava

davanti e che brandiva l'autorità della Chiesa con quattro grandi mani palmate. Il cristianesimo da solo costituisce la più grande religione umana, ma poco importa: i non-cristiani ci superano numericamente cinque a uno, e ci sono oltre settecento sette cristiane, alcune grandi quasi quanto l'Unica Vera Chiesa Cattolica Interstellare della Terra e dei Mille Mondi. Perfino Daryn XXI, potente com'è, è solo uno dei sette a rivendicare il titolo di papa. Un tempo la mia fede era salda, ma sono stato troppo a lungo in mezzo agli eretici e ai miscredenti; adesso, nemmeno le preghiere fugano più i miei dubbi. Fu così che non provai orrore, ma solo un guizzo di curiosità, quando l'arcivescovo mi svelò la natura dell'eresia su Arion.

«Hanno fatto santo Giuda Iscariota.»

In qualità di veterano dei Cavalieri Inquisitori dispongo di una mia nave stellare, che ho scelto di battezzare *Verità di Cristo*. Prima che venisse assegnata a me, si chiamava *San Tommaso*, come l'apostolo, ma un santo noto per i suoi dubbi non mi sembrava il patrono più appropriato per una nave impegnata nella lotta contro l'eresia.

Non avevo incarichi a bordo della *Verità*, che aveva un equipaggio formato da sei fratelli e sorelle dell'Ordine di san Cristoforo il Grande Viaggiatore, capitanato da una giovane donna licenziata da un mercante. Così ho potuto dedicare tutte le tre settimane di viaggio da Vess ad Arion allo studio della Bibbia eretica, una copia della quale mi era stata fornita dall'assistente amministrativo dell'arcivescovo. Era un bel libro, pesante e massiccio, rilegato in pelle scura, con le pagine decorate in foglia d'oro e splendide illustrazioni a colori con effetti olografici. Un lavoro pregevole, opera evidentemente di qualcuno che amava la semidimenticata arte del libro. Le immagini riprodotte all'interno, i cui originali pensai dovessero trovarsi sulle pareti della Casa di san Giuda su Arion, erano magistrali anche se blasfeme, paragonabili all'arte raffinata di Tammerwens e RoHallidays, che abbellisce la Grande Cattedrale di San Giovanni a Nuova Roma.

Un imprimatur all'interno del libro attestava l'approvazione da parte di Lukyan Judasson, Primo Letterato dell'Ordine di san Giuda Iscariota.

Si intitolava *La via della croce e del drago*.

Lo lessi mentre la *Verità di Cristo* scivolava tra le stelle, all'inizio prendendo molti appunti per capire meglio l'eresia che dovevo combattere, poi semplicemente assorbito dalla strana, contorta e grottesca storia che veniva narrata. Le parole del testo erano ricche di passione, forza e poesia.

Fu così che feci il primo incontro con la singolare figura di san Giuda

Iscariota, uomo complesso, ambizioso, contraddittorio e al tempo stesso straordinario.

Era stato partorito da una prostituta nell'antica e leggendaria città-stato di Babilonia, lo stesso giorno in cui a Betlemme era nato il Salvatore, e aveva trascorso l'infanzia tra i vicoli e i bassifondi, vendendo il proprio corpo quando fu costretto, e poi facendo il ruffiano. Fin da giovane sperimentò la arti oscure, e prima dei vent'anni era un abile negromante. Allora diventò Giuda il Domatore di Draghi, il primo e unico uomo ad avere piegato al proprio volere le creature più terrificanti di Dio, le grandi lucertole alate e sputafuoco di Vecchia Terra. Il libro conteneva un magnifico ritratto di Giuda in una grande caverna umida, con gli occhi dardeggianti mentre impugna una cinghia risplendente per domare un drago verde-oro grande come una montagna. Al suo braccio è appeso un cesto di vimini, dal cui coperchio socchiuso si vedono spuntare le teste di tre piccoli draghi; un quarto gli si sta arrampicando su per la manica. Tutto questo succedeva nel primo capitolo della sua vita.

Nel secondo era Giuda il Conquistatore, Giuda il Re dei Draghi, Giuda di Babilonia, il Grande Usurpatore. Montando il più grande dei suoi draghi, con una corona di ferro sulla testa e la spada in pugno, fece di Babilonia la capitale del più vasto impero che Vecchia Terra abbia mai conosciuto, un regno che si estendeva dalla Spagna fino all'India. Governò da un trono a forma di drago nei Giardini Pensili da lui fatti costruire, ed è lì che sedeva quando interrogò Gesù di Nazareth, il profeta sobillatore che gli era stato portato davanti, legato e sanguinante. Giuda non era un uomo paziente, e prima di finire lo fece sanguinare ancora di più. E quando Gesù non volle più rispondere alle sue domande, Giuda con fare sprezzante lo gettò di nuovo sulla strada; prima però ordinò alle guardie di spezzargli le gambe, dicendo al Cristo: «Guaritore, cura te stesso».

Poi venne il Pentimento, l'apparizione durante la notte, e Giuda Iscariota lasciò la corona, le arti oscure e le ricchezze per seguire l'uomo che aveva reso storpio. Disprezzato e insultato da quelli che aveva tiranneggiato, Giuda diventò le Gambe del Signore, e per un anno portò Gesù sulla schiena negli angoli più remoti di quel regno che un tempo governava. Quando finalmente Gesù guarì se stesso, Giuda camminò al Suo fianco e da allora fu sempre l'amico fidato e il consigliere di Cristo, il primo dei Dodici. Infine Gesù diede a Giuda il dono delle lingue, richiamò e benedisse i draghi che lui aveva scacciato, e inviò il Suo discepolo in solitaria pastorale oltre gli oceani, "per diffondere la mia Parola là dove io non pos-

so andare".

Poi un giorno il sole d'un tratto si oscurò e la terra tremò, allora Giuda girò il suo drago dalle ali poderose e tornò sorvolando i mari in tempesta, ma quando arrivò nella città di Gerusalemme trovò Cristo morto sulla croce.

In quel momento la sua fede vacillò, e nei tre giorni successivi la Grande Ira di Giuda fu come un uragano che si abbatté sul vecchio mondo. I suoi draghi distrussero il Tempio di Gerusalemme, scacciarono la popolazione dalla città e colpirono anche le grandi sedi del potere a Roma e Babilonia. E quando egli trovò gli altri dei Dodici e li interrogò, e apprese come quello chiamato Simone detto Pietro avesse per tre volte tradito il Signore, lo strangolò con le proprie mani e diede il corpo in pasto ai suoi draghi. Quindi mandò i draghi ad appiccare incendi in tutto il mondo, le pire funerarie per Gesù di Nazareth.

E il terzo giorno Gesù risorse, e Giuda pianse, ma le sue lacrime non riuscirono a placare la collera di Cristo, perché nell'ira egli aveva disobbedito a tutti i Suoi insegnamenti.

Allora Gesù richiamò i draghi ed essi tornarono, e gli incendi si spensero ovunque. Egli risuscitò Pietro dai ventri degli animali, lo ricompose e gli affidò il dominio sulla Chiesa.

Poi i suoi draghi morirono, e anche tutti gli altri nel resto del mondo, perché erano il sigillo vivente del potere e della saggezza di Giuda Iscariota, che aveva grandemente peccato. Egli tolse a Giuda il dono delle lingue e il potere di guarire che gli aveva conferito, e lo privò anche della vista, perché Giuda si era comportato da uomo cieco (c'era una bella illustrazione di Giuda cieco che piange sui corpi senza vita dei suoi draghi). Ed Egli disse a Giuda che per molte ere sarebbe stato ricordato solo come il Traditore, la gente avrebbe maledetto il suo nome, e tutto quello che lui era stato e aveva fatto sarebbe stato dimenticato.

Ma poi, poiché Giuda Lo aveva molto amato, Cristo gli fece un dono: una lunga vita, durante la quale avrebbe viaggiato e ripensato ai propri peccati, per arrivare infine al perdono; solo allora sarebbe morto.

E questo era l'inizio dell'ultimo capitolo della vita di Giuda Iscariota, un capitolo lunghissimo. Un tempo Re dei Draghi, poi amico di Cristo, adesso era solo un viandante cieco, emarginato e senza amici, in giro per le strade inospitali della Terra, ancora in vita quando ormai tutte le città, le genti e le cose che aveva conosciuto erano morte. Pietro, il primo papa e suo eterno nemico, diffuse ai quattro venti la menzogna secondo cui lui avrebbe

venduto Cristo per trenta monete d'argento, tanto che Giuda non osò nemmeno più usare il proprio nome. Per un periodo si fece chiamare l'Ebreo Errante, e poi in tanti altri modi. Visse più di mille anni e fu predicatore, guaritore e amante degli animali, fu cacciato e perseguitato quando la Chiesa fondata da Pietro diventò superba e corrotta, ma aveva molto tempo a disposizione, e alla fine scoprì la saggezza e un senso di pace, e infine Gesù arrivò da lui, su quel letto di morte così a lungo posposto, e si riconciliarono, e Giuda pianse ancora. Quando ormai la fine era imminente, Cristo gli promise che avrebbe permesso ad alcuni di ricordare chi era stato e che cosa aveva fatto, e che con il passare dei secoli la notizia si sarebbe diffusa, e alla fine la menzogna di Pietro sarebbe stata smascherata e dimenticata.

Questa era la vita di san Giuda Iscariota, come veniva riferita nella *Via della croce e del drago*. Erano riportati anche i suoi insegnamenti e i libri apocrifi che presumibilmente aveva scritto.

Quando finii il volume, lo prestai a Arla-k-Bau, il capitano della *Verità di Cristo*. Arla era una donna secca, pragmatica, senza una fede particolare, ma apprezzavo la sua opinione. Gli altri membri dell'equipaggio, le sorelle e i fratelli di san Cristoforo, si sarebbero limitati a ripetere il pio disgusto dell'arcivescovo.

«Interessante» commentò Arla restituendomi il libro.

«È tutto?» chiesi ridacchiando.

Lei si strinse nelle spalle. «È una bella storia. Più facile da leggere della tua Bibbia, Damien, e anche più appassionante.»

«È vero» ammisero «però è assurda: un'incredibile accozzaglia di dottrina, testi apocrifi, mitologia e superstizione. Avvincente, certo, anche ricca di immaginazione, ma ridicola, no? Come si fa a credere ai draghi? Un Cristo senza gambe? Pietro che viene rimesso insieme dopo essere stato divorato da quattro mostri?»

Arla sorrise con un'espressione di scherno. «Più incredibile dell'acqua che si trasforma in vino, del Cristo che cammina sulle acque o dell'uomo che vive nel ventre della balena?» Arla-k-Bau si divertiva a punzecchiarmi. Era scoppiato uno scandalo quando avevo scelto come capitano una miscredente, ma lei è molto brava sul lavoro, e averla vicino mi aiutava a restare sempre vigile. Ha una bella testa, e questo per me conta più della cieca obbedienza: forse era quello il mio peccato.

«C'è una differenza» replicai.

«Quale?» disse lei. I suoi occhi vedevano attraverso qualsiasi maschera.

«Su, Damien, ammettilo: questo libro ti piace di più.»

Mi schiarì la voce. «Ha risvegliato il mio interesse» riconobbi, sentendo di dovermi giustificare. «Conosci il genere di cose con cui ho a che fare di solito: noiosi sofismi dottrinali, oscuri cavilli teologici che per una ragione o per l'altra assumono proporzioni inaudite, vergognosi maneggi politici per eleggere come nuovo papa qualche vescovo ambizioso o per estorcere qualche concessione a Nuova Roma o a Vess. La guerra è infinita, ma le battaglie sono sporche e noiose: mi esauriscono spiritualmente, emotivamente e fisicamente, e alla fine mi sento prosciugato e oppresso da sensi di colpa. Questa è diversa» dissi battendo con la mano sulla copertina di pelle. «L'eresia va schiacciata, certo, ma ammetto che non vedo l'ora di incontrare questo Lukyan Judasson.»

«È anche un buon prodotto dal punto di vista artistico» disse Arla, sfogliando le pagine della *Via della croce e del drago* e soffermandosi su un'incisione particolarmente suggestiva: Giuda che piange sui suoi draghi, credo. Sorrisi nel vedere che aveva colpito anche lei, ma poi mi accigliai.

Era la prima avvisaglia delle difficoltà che mi attendevano.

Fu così che la *Verità di Cristo* arrivò ad Ammadon, la città di porcellana, nel mondo di Arion dove l'Ordine di san Giuda aveva la sua Casa.

Arion era un mondo piacevole, mite, colonizzato negli ultimi tre secoli. La popolazione era composta da meno di nove milioni di abitanti, due milioni dei quali risiedevano ad Ammadon, l'unica vera città. Il livello tecnologico era medio-alto, soprattutto grazie alle importazioni. Arion aveva poche industrie e non era un mondo innovativo, tranne forse artisticamente. Qui le arti erano importanti, vitali e fiorenti. La libertà di fede era un pilastro della società, ma Arion non era nemmeno un mondo che dava grande importanza alla religione, e la maggioranza della popolazione conduceva una vita devotamente secolare. La religione più diffusa era l'Estetismo, che tra l'altro non è neanche una vera religione; e poi c'erano Taoisti, Erikanì, Battisti della Vecchia Verità, Bambini del Sognatore e seguaci di una dozzina di sette minori.

Inoltre si contavano nove basiliche dell'Unica Vera Chiesa Cattolica Interstellare. Una volta erano dodici, ma adesso tre ospitavano gli adepti della fede in maggiore crescita su Arion, l'Ordine di san Giuda Iscariota, che aveva anche un'altra decina di chiese di recente costruzione.

Il vescovo di Arion era un uomo scuro, severo, con i capelli neri corti, che non fu affatto felice di vedermi. «Damien Har Veris!» esclamò con un

tono di timoroso rispetto quando mi recai a fargli visita. «Abbiamo sentito parlare di te, ovviamente, ma non pensavo di incontrarti né di averti come ospite. Le nostre dimensioni qui sono modeste.»

«E continuano a calare, destando una certa preoccupazione nel mio lord comandante, l'arcivescovo Torgathon. A quanto pare, invece, tu ne sei meno turbato, Eccellenza, visto che non hai ritenuto opportuno riferire circa le attività di questa setta di adoratori di Giuda.»

Sembrò offeso per il rimprovero, ma soffocò rapidamente la collera. Anche un vescovo può avere paura di un Cavaliere Inquisitore. «Certo che siamo preoccupati» replicò. «Facciamo il possibile per combattere l'eresia. Anzi se hai qualche consiglio da darci, sarò lieto di ascoltarlo.»

«Sono un Inquisitore dell'Ordine militante dei Cavalieri di Gesù Cristo» dissi bruscamente. «Io non do consigli, Eccellenza, prendo provvedimenti. Per questo sono stato mandato su Arion, e questo è ciò che farò. Ora, dimmi che cosa sai di questa eresia e del Primo Letterato, Lukyan Judason.»

«Certo, padre Damien» assentì il vescovo. Fece segno a un servitore di portarci un vassoio con vino e formaggio, quindi iniziò a riassumere la storia breve ma esplosiva del culto di Giuda. Lo ascoltai, sfregando le unghie sul bavero cremisi della giacca finché lo smalto nero non diventò lucido; di tanto in tanto intervenni con qualche domanda. Prima della fine, avevo già deciso di andare a parlare direttamente con Lukyan. Sembrava la linea d'azione migliore.

Ed era quello che desideravo fin dall'inizio.

Le apparenze su Arion erano importanti, pensai, per cui dovevo fare in modo che Lukyan rimanesse impressionato da me, e di conseguenza dall'istituzione che rappresentavo. Indossai gli stivali migliori - fatti a mano, di pelle romana lucida e scura che non erano mai entrati nella sala delle udienze di Torgathon - e un vestito nero di taglio austero, con i baveri borgogna e il collare rigido. Sul mio petto pendeva uno splendido crocifisso di oro zecchino; sul collare romano appuntai una spilla, anch'essa d'oro, a forma di spada, il sigillo dei Cavalieri Inquisitori. Fratello Denis mi dipinse con cura le unghie di un nero ebano, mi scurì anche le palpebre e sparse di polvere bianca il mio viso. Quando mi guardai allo specchio mi feci paura da solo. Sorrisi, ma solo un attimo: rovinava l'effetto.

Mi incamminai verso la Casa di san Giuda Iscariota. Le strade di Ammadon erano larghe, spaziose e dorate, costeggiate da alberi rosso scarlat-

to, chiamati "fiati sussurranti", i cui lunghi viticci pendenti sembravano effettivamente mormorare i loro segreti alla brezza leggera. Sorella Judith venne con me. Piccola, di corporatura minuta perfino con la tuta con cappuccio dell'Ordine di san Cristoforo, aveva un'espressione mite e gentile, gli occhi grandi, giovani e innocenti. Poteva essermi utile. Già quattro volte aveva ucciso i miei assalitori.

La Casa era di recente costruzione. Irregolare e maestosa, circondata da un alto muro, sorgeva in mezzo a un giardino con piccoli fiori dai vivaci colori in un mare d'erba dorata. La parte esterna del muro di cinta e le facciate del palazzo erano ricoperte da dipinti murali. Ne riconobbi alcuni, riprodotti nella *Via della croce e del drago*, e mi fermai brevemente ad ammirarli, prima di varcare il cancello principale. Nessuno cercò di fermarci; non c'erano guardie e nemmeno addetti al ricevimento. Oltre il muro di cinta, uomini e donne passeggiavano languidamente in mezzo ai fiori, o sedevano sulle panchine sotto i legnargento e i fiati sussurranti.

Sorella Judith e io ci soffermammo un istante, e poi puntammo direttamente verso l'edificio.

Appena iniziammo a salire le scale, dall'interno apparve un uomo che si mise ad aspettarci sulla soglia. Era grasso, biondo e con una lunga barba ispida che incorniciava un pacato sorriso; la tunica leggera gli arrivava fino ai piedi nudi nei sandali. Sulla tunica erano disegnati dei draghi e la sagoma di una persona che reggeva una croce.

Quando arrivai in cima alla scalinata, l'uomo si inchinò. «Padre Damien Har Veris dei Cavalieri Inquisitori» disse mentre il suo sorriso si faceva più ampio. «Ti saluto nel nome di Gesù e nel nome di san Giuda. Io sono Lukyan.»

Presi nota mentalmente di scoprire il loro informatore all'interno dello staff del vescovo, ma non mi scomposi: faccio l'Inquisitore da molto, molto tempo. «Padre Lukyan Mo» dissi stringendogli la mano. «Ho alcune domande da farti.» Io non sorrisi.

Lui sì. «Lo supposevo» rispose.

L'ufficio di Lukyan era grande e spartano: gli eretici conservano spesso una semplicità che i funzionari della Vera Chiesa sembrano avere perduto. Si era fatto un'unica concessione: sulla parete dietro alla scrivania aveva appeso il dipinto di cui mi ero già innamorato, Giuda che piange sopra i suoi draghi.

Lukyan sedette pesantemente e mi indicò un'altra sedia. Sorella Judith

era rimasta fuori, nella sala d'attesa. «Preferisco restare in piedi, padre Lukyan» dissi, sapendo di garantirmi così un vantaggio.

«Chiamami solo Lukyan» precisò. «O Luke, se preferisci. Non amiamo molto la gerarchia, da queste parti.»

«Tu sei padre Lukyan Mo, nato su Arion, educato nel seminario di Cathaday, un tempo prete dell'Unica Vera Chiesa Cattolica Interstellare della Terra e dei Mille Mondi» dichiarai. «Mi rivolgerò a te come si addice alla tua posizione, padre; e mi aspetto che tu faccia altrettanto. È chiaro?»

«Sì, certo» confermò affabilmente.

«Ho il potere di privarti del diritto di celebrare i sacramenti, di espellerti e scomunicarti per l'eresia che hai formulato. In certi mondi potrei perfino ordinare la tua morte.»

«Non su Arion, però» obiettò subito Lukyan. «Qui siamo molto tolleranti; tra l'altro vi superiamo numericamente.» E sorrise. «Per quanto riguarda il resto, be', non mi capita spesso di usare quei sacramenti; ormai saranno anni. Adesso sono Primo Letterato, insegnante, pensatore. Mostro agli altri la via, li aiuto a trovare la fede. Scomunicami, se questo ti rende felice, padre Damien. La felicità è quello che tutti noi cerchiamo.»

«Tu hai rinunciato alla fede, padre Lukyan» dissi appoggiando la mia copia della *Via della croce e del drago* sulla scrivania «ma vedo che ne hai trovata un'altra.» A quel punto sorrisi, ma era solo ghiaccio, scherno e minaccia. «Non ho mai incontrato un credo più ridicolo di questo. Suppongo che mi dirai di aver parlato con Dio, che ti ha affidato la sua nuova rivelazione, per cui devi riabilitare il buon nome, perché tale è, di san Giuda.»

A quel punto il sorriso di Lukyan si accentuò. Sollevò il libro e mi irradiò con la sua solarità. «Oh, no» disse. «Mi sono inventato tutto.»

Quella risposta mi spiazzò. «Cosa?»

«Mi sono inventato tutto io» ripeté, soppesando il libro con affetto. «Ho attinto da varie fonti, certo, soprattutto dalla Bibbia, ma ritengo che si tratti sostanzialmente di una mia opera. È piuttosto ben scritta, no? Certo, avrei potuto metterci il mio nome, orgoglioso come sono della sua riuscita, ma mi sono limitato all'imprimatur. Lo hai notato? Era la cosa più vicina al nome dell'autore che mi potevo permettere.»

Restai per un attimo senza parole, poi feci una smorfia. «Tu mi sorprendi» ammisì. «Mi aspettavo di trovare un pazzo visionario, un povero sciocco autoilluso, assolutamente convinto di aver parlato con Dio. Mi è capitato spesso di avere a che fare con fanatici del genere. E invece trovo un cinico sorridente che si è inventato una religione per il proprio utile.

Penso di preferire i fanatici: tu sei un essere spregevole, padre Lukyan. Brucerai all'inferno per l'eternità.»

«Ne dubito» rispose Lukyan «ma mi stai fraintendendo, padre Damien. Io non sono cinico, né traggo profitto dal mio caro san Giuda. Per essere sincero, vivevo molto più comodamente come prete della vostra Chiesa. L'ho fatto perché è la mia vocazione.»

Mi sedetti. «Adesso mi confondi: spiegati meglio.»

«Ora ti dirò la verità» disse, in un modo strano, quasi salmodiando. «Io sono un Bugiardo» aggiunse.

«Mi vuoi confondere con un paradosso puerile» esclamai.

«No, no» ribatté sorridendo. «Un Bugiardo con la maiuscola. Si tratta di un'organizzazione, padre Damien, una religione, se preferisci; una fede grande e potente, di cui io sono una parte infinitesimale.»

«Non conosco questa chiesa» commentai.

«Oh, no, non la puoi conoscere. È segreta. Deve esserlo per forza, capisci, alla gente non piace sentirsi raccontare delle bugie.»

«Neanche a me» replicai.

Lukyan sembrò risentito. «Non ti ho forse detto che questa sarebbe stata la verità? Quando un Bugiardo dice così, bisogna credergli. Altrimenti come facciamo a fidarci l'uno dell'altro?»

«E siete tanti?» domandai. Stavo cominciando a pensare che forse Lukyan, tutto sommato, era davvero pazzo, fanatico come tutti gli eretici, solo in un modo più complesso; qui c'era un'eresia dentro l'eresia. Ma sapevo qual era il mio dovere: trovare la verità, e rimettere le cose al loro posto.

«Sì, siamo tanti» rispose Lukyan, sorridendo. «Ti sorprenderebbe, padre Damien, davvero, ma ci sono alcune cose che non oso dirti.»

«Dimmi, almeno, quelle che osi.»

«Con piacere» esclamò Lukyan Judasson. «Noi Bugiardi, come i seguaci di tutte le altre religioni, abbiamo alcune verità che assumiamo per fede. La fede ci vuole sempre, ci sono cose che non possono essere dimostrate. Noi crediamo che la vita valga la pena di essere vissuta; questo è un articolo di fede. Lo scopo della vita è vivere, resistere alla morte, forse sfidare l'entropia.»

«Prosegui» dissi, interessato mio malgrado.

«Crediamo anche che la felicità sia un bene, qualcosa da ricercare.»

«La Chiesa non si oppone alla felicità» sbottai.

«Mi sorprende» replicò Lukyan «ma non perdiamoci in cavilli. Qualsiasi posizione abbia la Chiesa riguardo alla felicità, predica la fede in una vita

nell'aldilà, in un essere supremo e in un complesso codice morale.»

«È vero.»

«I Bugiardi non credono nell'aldilà e neppure in Dio. Vediamo l'universo così com'è, padre Damien, e le nude verità sono crudeli. Noi che crediamo nella vita, e l'abbiamo cara, moriremo; dopo di che non ci sarà niente, il vuoto eterno, le tenebre, la non-esistenza. Nel nostro vivere non c'è stato scopo, poesia o significato; e nemmeno le nostre morti avranno queste qualità. Quando ce ne saremo andati, l'universo non si ricorderà più di noi e in breve sarà come se non fossimo mai esistiti. I nostri mondi e il nostro universo non ci sopravviveranno a lungo. Alla fine l'entropia consumerà tutto, e i nostri deboli sforzi non possono arrestare l'orribile fine. Sarà andato, finito, come se non fosse mai esistito e non fosse mai stato importante. L'universo stesso è condannato, effimero, indifferente.»

Mi lasciai scivolare sulla sedia, e sentii un brivido nell'ascoltare le parole oscure di quel povero Lukyan. Mi trovai a toccare con le dita il mio crocifisso. «Una filosofia deprimente» osservai «oltre che falsa. Ho avuto anch'io la stessa visione spaventosa, come tutti prima o poi, penso. Ma non è così, padre. La fede mi protegge da un simile nichilismo, è uno scudo contro la disperazione.»

«Oh, questo lo so, caro amico, caro Cavaliere Inquisitore» replicò Lukyan. «Mi fa piacere vedere che mi segui così bene: sei quasi già uno di noi.»

Mi rabbuiai.

«Hai centrato il nocciolo della questione» continuò Lukyan. «Le verità, le grandi verità - così come un gran numero delle minori - sono insopportabili per la maggior parte degli uomini. Allora ci rifugiamo nella fede; la vostra fede, la mia fede, qualsiasi fede, non ha importanza, purché crediamo, realmente e veramente, alla bugia cui ci aggrappiamo.» Passò le dita lungo i bordi ispidi della sua fluente barba bionda. «I nostri psichici ci hanno sempre detto che quelli che credono sono più felici. Che credano in Cristo o in Buddha o in Erika Stormjones, nella reincarnazione, nell'immortalità o nella natura, nella forza dell'amore o nel programma di un partito politico, il punto è sempre lo stesso. Credono, sono felici. Sono quelli che hanno visto la verità che si disperano e si tolgono la vita. Le verità sono così grandi, le fedi così piccole, così misere, così crivellate di errori e contraddizioni da poter vedere attraverso, oltre che intorno a loro, e allora sentiamo il peso dell'oscurità sopra di noi, e non possiamo più essere felici.»

Non essendo tardo di comprendonio, ormai sapevo dove voleva andare a parare. «I tuoi Bugiardi inventano fedi.»

Lui sorrise. «Di ogni genere, non solo religiose. Pensaci: sappiamo che crudele strumento è la verità. La bellezza è infinitamente meglio. Noi inventiamo bellezza. Fedi, movimenti politici, sommi ideali, fiducia nell'amore e nell'amicizia: sono tutte bugie. Le raccontiamo noi, quelle e tante altre. Miglioriamo storia, religione e mitologia, le rendiamo più belle, più facili da credere. Certo le nostre bugie non sono perfette, perché le verità sono troppo grandi. Ma forse un giorno troveremo una grande menzogna per l'intera umanità. Fino ad allora, ci dovremo accontentare di mille piccole bugie.»

«Penso di non essere granché interessato ai tuoi Bugiardi» dissi con freddo, pacato fervore. «Per tutta la vita io ho cercato la verità.»

Lukyan fu indulgente. «Padre Damien Har Veris, Cavaliere Inquisitore, io ti conosco più a fondo di così. Anche tu sei un Bugiardo. Fai un buon lavoro, ti sposti da un mondo all'altro, arrivi per distruggere gli stupidi, i ribelli, quelli che sollevano dubbi, che rischierebbero di far crollare l'edificio della grande bugia che ti serve.»

«Se la mia bugia è così ammirevole, perché l'ha abbandonata?»

«Una religione deve adattarsi alla cultura e alla società in cui opera, collaborare con esse, non contrapporsi. Se c'è conflitto, contraddizione, allora la bugia crolla e la fede vacilla. La vostra Chiesa va bene per molti mondi, padre, ma non per Arion. La vita qui è troppo amena, e la vostra fede è austera. Noi amiamo la bellezza e la vostra fede ne offre ben poca, così l'abbiamo migliorata. Abbiamo studiato a lungo questo mondo, conosciamo il suo profilo psicologico. San Giuda fiorirà bene qui: offre drammaticità, colore e molta bellezza (l'estetica è ammirevole). È una tragedia a lieto fine, e Arion stravede per questo genere di storie. I draghi poi aggiungono il tocco finale. Penso anzi che anche la tua Chiesa dovrebbe trovare il modo di introdurli. Sono creature meravigliose.»

«Mitiche» aggiunsi.

«Non direi» ribatté. «Guarda qui sopra.» E sorrise. «Vedi, dipende tutto dalla fede. Puoi sapere con certezza che cosa è successo tremila anni fa? Tu hai un Giuda, e io un altro. Su entrambi sono stati scritti dei libri. È vero il tuo? Lo puoi credere realmente? Io sono stato ammesso solo al primo cerchio dell'ordine dei Bugiardi, quindi non sono a conoscenza di tutti i nostri segreti, ma so che siamo molto antichi. Non mi sorprenderebbe venire a sapere che i gospel furono scritti da persone molto simili a me. Forse

non sono mai esistiti né Giuda né Gesù.»

«Io credo che non sia così» replicai.

«Ci sono cento persone in questo edificio che nutrono una fede profonda e reale in san Giuda e nella via della croce e del drago» disse Lukyan. «La fede è un'ottima cosa. Sai che il tasso di suicidi su questo pianeta è diminuito quasi del trenta per cento da quando è stato fondato l'Ordine di san Giuda?»

Ricordo di essermi alzato lentamente dalla sedia. «Sei un fanatico come tutti gli altri eretici che ho incontrato, Lukyan Judasson» dichiarai. «Ti compatisco per aver perso la tua fede.»

Lukyan si alzò insieme a me. «Compatisci te stesso, Damien Har Veris» replicò. «Io ho fondato una nuova fede e una nuova causa, sono un uomo felice. Tu, amico mio, ti torturi miseramente.»

«*Questa è una bugia!*» temo di avere gridato.

«Vieni con me» disse Lukyan. Toccò un pannello della parete dietro di lui e il grande dipinto con Giuda e i draghi lasciò posto a una scala che scendeva nel sotterraneo. «Seguimi» disse.

Nello scantinato c'era un grande recipiente di vetro trasparente, pieno di un fluido verde chiaro; all'interno vidi qualcosa che galleggiava, qualcosa di molto simile a un feto, vecchio e giovane al tempo stesso, nudo, con una testa enorme e il corpo atrofizzato. Dalle braccia, dalle gambe e dai genitali uscivano dei tubi collegati a una macchina che lo teneva in vita.

Quando Lukyan accese la luce, aprì gli occhi: erano grandi, scuri e scrutavano dentro la mia anima.

«Ecco il mio collega» disse Lukyan, dando un colpetto leggero sulla parete del recipiente. «Jon Azure Cross, un Bugiardo del quarto cerchio.»

«E telepatico» affermai con nauseata certezza. Avevo indetto pogrom contro chi aveva capacità telepatiche, per lo più bambini, in altri mondi. La Chiesa insegna che i poteri psionici sono una trappola di Satana. Nella Bibbia non vengono menzionati, ma ho sempre provato disagio riguardo a quelle uccisioni.

«Appena hai varcato il muro di cinta, Jon ti ha letto e mi ha riferito» disse Lukyan. «Pochi di noi sanno della sua presenza qui; lui ci aiuta a mentire meglio. Sa quando una fede è vera, e quando è solo simulata. Grazie a un dispositivo impiantato nel mio cranio, Jon mi può parlare in ogni momento. È stato lui a farmi entrare nei Bugiardi. Sapeva che la mia fede era vuota, ha sentito la profondità della mia disperazione.»

A quel punto la cosa nel recipiente parlò, e la voce metallica uscì da un

altoparlante dietro a una grata alla base della macchina che lo alimentava. *«Io ti sento, Damien Har Veris, prete vuoto. Hai fatto troppe domande, Inquisitore. Hai il cuore stanco e amareggiato, e non credi. Unisciti a noi, Damien. Sei già un Bugiardo da molto, moltissimo tempo.»*

Ebbi un momento di esitazione, guardando nel fondo di me stesso e meravigliandomi nel trovare che cos'era ciò in cui credevo. Avevo cercato la mia fede, il fuoco che un tempo mi sosteneva, la certezza negli insegnamenti della Chiesa, la presenza di Cristo dentro di me. Non avevo trovato niente di tutto questo, il nulla. Ero vuoto dentro, bruciato fuori, pieno di interrogativi e di dolore. Ma quando stavo per rispondere a Jon Azure Cross e al sorridente Lukyan Judasson, trovai qualcos'altro, qualcosa in cui credevo davvero, in cui avevo sempre creduto.

La verità.

Credevo nella verità, anche quando è dolorosa.

«L'abbiamo perso» disse l'essere telepatico che portava l'irriverente nome di Cross, ossia croce.

Il sorriso di Lukyan svanì. «Oh, davvero? Speravo che saresti diventato uno di noi, Damien. Sembravi pronto.»

Improvvisamente ebbi paura, e pensai di risalire le scale di corsa e raggiungere sorella Judith. Lukyan mi aveva detto molte cose, e adesso io li avevo rifiutati.

Quella specie di embrione avvertì la mia paura. *«Non ci puoi nuocere, Damien. Va' in pace. Lukyan non ti ha detto niente.»*

Lukyan si accigliò. «Gli ho detto un bel po' di cose» ribatté.

«Sì, ma può fidarsi delle parole di un Bugiardo come te?» La piccola bocca deforme dell'essere nel recipiente si torse in un sorriso, e i grandi occhi si chiusero. Lukyan fece un sospiro, e mi condusse verso le scale.

Solo alcuni anni dopo mi resi conto che allora era stato Jon Azure Cross a mentire, e la vittima della sua menzogna era stata Lukyan. Avrei potuto nuocere loro, e lo feci.

Fu semplicissimo. Il vescovo aveva amici nel governo e nei media. Con un po' di denaro nei posti giusti mi feci degli amici anch'io. Poi denunciai Cross, accusandolo di aver usato i suoi poteri psionici per corrompere le menti dei seguaci di Lukyan. I miei amici furono sensibili alle accuse. I guardiani fecero una perquisizione, presero in custodia Cross, quindi lo testarono.

Era innocente, ovviamente. La mia accusa era infondata: gli umani tele-

patici possono leggere le menti a breve distanza, solo di rado arrivano oltre. Quelli che ci riescono sono pochi, e molto temuti. Inoltre Cross aveva un aspetto piuttosto ripugnante, e non fu difficile farne la vittima di una superstizione. Alla fine fu rilasciato, ma andò via dalla città di Ammadon e forse anche da Arion, diretto verso regioni sconosciute.

Comunque non avevo mai avuto intenzione di farlo condannare. L'accusa fu sufficiente. Cominciarono ad aprirsi delle crepe nella bugia che lui e Lukyan avevano costruito insieme. La fiducia è difficile da ottenere, e facile da perdere. Il più semplice dubbio erode alla base anche la credenza più solida.

Il vescovo e io lavorammo insieme per seminare altri dubbi. Non fu facile come pensavo. I Bugiardi avevano fatto un buon lavoro. Ammadon, come la maggior parte delle città civilizzate, possedeva una grande banca dati, collegata in rete con tutte le scuole, le università e le biblioteche, rendendo accessibile a chiunque fosse interessato l'intero scibile disponibile.

Quando controllai, scoprii che la storia di Roma e di Babele era stata abilmente riscritta, e che c'erano tre voci per Giuda Iscariota: come traditore, come santo e come conquistatore-re di Babilonia. Il suo nome era anche citato in relazione ai Giardini Pensili, e c'era un rimando a un cosiddetto *Codex Judas*.

Inoltre secondo la biblioteca di Ammadon i draghi su Vecchia Terra si erano estinti attorno all'epoca di Cristo.

Emendammo tutte queste bugie, le cancellammo dalla memoria dei computer, anche se fu necessario citare fonti autorevoli di una mezza dozzina di mondi non cristiani prima che bibliotecari e accademici si convincessero che non si trattava solo di una questione di preferenza religiosa. Nel frattempo l'Ordine di san Giuda era avvizzito per eccesso di luce. Lukyan Judasson era diventato magro e collerico, e almeno metà delle sue chiese era stata chiusa.

L'eresia non è mai morta del tutto, ovviamente. Ci sono sempre quelli che continuano a credere, a oltranza. Ancora oggi *La via della croce e del drago* viene letta su Arion, nella città di porcellana di Ammadon, tra il mormorio dei fiati sussurranti.

Arla-k-Bau e la *Verità di Cristo* mi hanno riportato a Vess un anno dopo la partenza, e l'arcivescovo Torgathon alla fine mi ha concesso il riposo che volevo, prima di mandarmi di nuovo a combattere altre eresie. Ebbi così la mia vittoria. La Chiesa andò avanti come prima e l'Ordine di san Giuda Iscariota fu schiacciato e cadde in declino. Nonostante i suoi poteri

telepatici, Jon Azure Cross aveva sbagliato, pensai allora. Purtroppo aveva sottovalutato il potere di un Cavaliere Inquisitore.

Più tardi, però, ricordai le sue parole.

«Non ci puoi nuocere, Damien.»

Noi?

A chi si riferiva? All'Ordine di san Giuda o ai Bugiardi?

Aveva mentito deliberatamente, pensai. Sapeva che non mi sarei fermato e che avrei distrutto la via della croce e del drago, ma sapeva anche che non avrei perseguitato i Bugiardi, non li avrei nemmeno citati. Come avrei potuto? Chi mi avrebbe mai creduto? Una grande cospirazione a livello stellare, vecchia come la storia? Puzzava di paranoia, e non avevo alcuna prova.

Aveva mentito affinché Lukyan mi lasciasse andare. Adesso ne sono certo. Cross stava quasi per prendermi in trappola. Avendo fallito, preferì sacrificare Lukyan Judasson e la sua bugia, semplici pedine in un gioco più grande.

Così me ne andai, consapevole di avere perso la fede ma di possedere una cieca fiducia nella verità, una verità che non riuscivo più a trovare nella mia Chiesa. Questa certezza crebbe durante il mio anno di riposo, che trascorsi leggendo e studiando su Vess, a Cathaday e nel mondo di Celia. Alla fine ritornai nella sala delle udienze dell'arcivescovo, al cospetto di Torgathon Nine-Klariis Tûn, calzando i miei stivali più vecchi. «Mio lord comandante» esordii «non posso accettare altri incarichi. Chiedo di essere esonerato dal servizio attivo.»

«Per quale motivo?» borbottò Torgathon, sollevando un piccolo spruzzo.

«Ho perso la fede» affermai semplicemente.

Mi fissò a lungo, i suoi occhi senza pupille ammiccarono. Alla fine disse: «Se hai la fede o meno è una questione tra te e il tuo confessore: a me interessano solo i risultati. Hai sempre lavorato bene, Damien, non ti puoi ritirare e non ti permetteremo di rassegnare le dimissioni».

La verità ci renderà liberi.

Ma la verità è fredda, vuota e spaventosa, mentre le bugie spesso possono essere calde e piacevoli.

L'anno scorso la Chiesa mi ha finalmente concesso una nave nuova e più potente. L'ho chiamata *Drago*.

"The Way of Cross and Dragon" copyright © 1979 by Omni International, Ltd. From "Omni", June 1979.

IL DRAGO DI GHIACCIO

Adara amava più di tutto l'inverno, perché quando il mondo diventava freddo arrivava il drago di ghiaccio.

Non era mai sicura se fosse il freddo a portare il drago, oppure il drago a portare il freddo. Era il tipo di domanda che in genere tormentava suo fratello Geoff, di due anni più grande di lei e insaziabilmente curioso, ma a Adara non interessava più di tanto. Finché il freddo, la neve e il drago di ghiaccio arrivavano come previsto, lei era contenta.

Sapeva sempre quando aspettarli, per via del suo compleanno. Adara era una bambina dell'inverno, nata durante la peggiore gelata che chiunque potesse ricordare, anche Vecchia Laura, che viveva nella fattoria vicina e rammentava fatti successi prima che gli altri nascessero. La gente nominava ancora quella gelata. Adara ne aveva sentito parlare spesso.

Si raccontavano anche altre cose, che era stato quel freddo terribile a uccidere la sua mamma, serpeggiando furtivo durante la lunga notte di travaglio vicino al grande fuoco che il papà di Adara aveva preparato, e insinuandosi sotto gli strati di coperte posti sopra il letto del parto. E si diceva che il freddo aveva raggiunto il ventre profondo della mamma, e quando Adara nacque, aveva la pelle azzurro pallido e gelida al tatto, e che in tutti quegli anni non si era mai riscaldata. L'inverno le aveva impresso un marchio, e l'aveva fatta sua.

In effetti Adara era sempre stata una bambina speciale. Era molto seria e raramente giocava con gli altri. Era bella, diceva la gente, ma in modo strano e distante, con quella pelle diafana, i capelli biondi e i grandi occhi azzurro chiaro. Sorrideva, ma di rado. Nessuno l'aveva mai sentita piangere. Una volta, a cinque anni, aveva calpestato un'asse nascosta sotto un cumulo di neve, e un chiodo che vi era conficcato le era entrato nel piede, ma neanche allora Adara pianse o gridò. Dopo avere liberato il piede, era ritornata a casa, lasciando una scia di sangue sulla neve; quando arrivò disse soltanto: «Papà, mi sono fatta male».

I bronchi, i capricci e i pianti tipici dell'infanzia non facevano per lei.

Anche il resto della famiglia sapeva che Adara era diversa. Il padre era un uomo grande e burbero, poco abituato a stare con le persone, ma sul suo volto spuntava sempre un sorriso quando Geoff lo tempestando di domande, ed era generoso di abbracci e di risate per Teri, la sorella maggiore di Adara, dai capelli biondi come l'oro e lentigginosa, che flirtava con tutti i ra-

gazzi della zona. Ogni tanto il padre abbracciava anche Adara, ma solo durante i lunghi inverni. E allora non c'erano sorrisi. Si limitava a circondarla con le braccia, e stringeva l'esile corpo con tutta la sua forza smisurata, mentre grandi singhiozzi gli scuotevano il petto e grosse lacrime gli rigavano le gote rubizze. Non capitava mai che l'abbracciasse l'estate. In quella stagione aveva troppe cose da fare.

In estate erano tutti impegnati, tranne Adara. Geoff aiutava il padre nei campi e gli faceva un'infinità di domande su ogni cosa, imparando tutto quello che un contadino deve sapere. Quando non lavorava, correva al fiume con gli amici, e giocava con loro. Teri mandava avanti la casa, cucinava e quando c'era più lavoro dava una mano alla locanda all'incrocio. La figlia dell'oste era sua amica, mentre il figlio minore era più di un amico, e lei tornava sempre a casa allegra, piena di pettegolezzi e notizie raccolti da viaggiatori, soldati e messaggeri del re. Per Teri e Geoff l'estate era la stagione più bella, ed erano entrambi troppo occupati per stare con Adara.

Il loro papà era il più indaffarato di tutti. Ogni giorno c'erano migliaia di faccende da sbrigare, lui le sbrigava e ne trovava altre mille. Lavorava dall'alba al tramonto. In estate i suoi muscoli si irrobustivano e si allungavano, e ogni sera quando tornava dai campi puzzava di sudore, ma entrava sempre in casa sorridendo. Dopo cena sedeva con Geoff a raccontargli delle storie e rispondere alle sue domande, oppure insegnava qualcosa di nuovo a Teri sulla cucina, altrimenti andava alla locanda. Era proprio un uomo dell'estate.

Durante la bella stagione non beveva, se non di tanto in tanto una coppa di vino per festeggiare le visite del fratello.

Questo era un altro dei motivi per cui Teri e Geoff amavano l'estate, quando il mondo era verde, caldo e traboccante di vita. In quel periodo passava a trovarli zio Hal, fratello minore del papà. Hal era un cavaliere dei draghi al servizio del re, un uomo alto e snello, dai nobili lineamenti. I draghi non sopportano il freddo, così quando arrivava l'inverno Hal e la sua squadrighia migravano a sud. Ma ogni estate ritornava, sfavillante nell'uniforme reale verde e oro, sulla rotta dei campi di battaglia a nord-ovest della fattoria. La guerra durava da prima della nascita di Adara.

Quando Hal ritornava al Nord, portava dei doni: giocattoli dalla città reale, gioielli d'oro e di cristallo, dolci e l'immancabile bottiglia di vino pregiato da bere con il fratello. Scherzava con Teri, facendola arrossire con i suoi complimenti, e intratteneva Geoff con racconti di guerre, draghi e castelli. Quanto a Adara, cercò più volte di strapparle un sorriso con regali,

battute e abbracci. Raramente ebbe successo.

Nonostante il suo buon carattere, Adara non aveva simpatia per Hal; se c'era lui voleva dire che l'inverno era lontanissimo.

Inoltre c'era stata una notte in cui, quando aveva solo quattro anni e pensavano che stesse dormendo, li udì parlare mentre bevevano.

«Povera piccola» disse Hal. «Devi essere più gentile con lei, John. Non puoi ritenerla responsabile di quanto è successo.»

«Tu dici?» replicò il padre, con voce impastata dal vino. «Be', forse hai ragione. Ma è difficile. D'aspetto assomiglia a Beth, ma non ha neanche un briciolo del suo calore. Sai, è come se in lei ci fosse l'inverno. Ogni volta che la tocco mi vengono i brividi, e ricordo che è per lei che Beth è dovuta morire.»

«Sei troppo distaccato. Non la ami come ami gli altri.»

Adara ricordava la risata del padre.

«Amarla? Oh, Hal. L'ho amata più di tutti, la mia piccola bimba dell'inverno. Ma non mi ha mai ricambiato. Non prova alcun sentimento per me, per te, per nessuno di noi. È una bambina così fredda.» Poi aveva cominciato a piangere, anche se era estate e c'era Hal a fargli compagnia. Nel suo letto, Adara ascoltò e desiderò che Hal se ne andasse. A quel tempo non capì bene tutto quello che udì, ma lo ricordò, e poi arrivò anche la comprensione. Non pianse; non a quattro anni, quando sentì quei discorsi, e nemmeno a sei, quando finalmente comprese.

Hal partì qualche giorno più tardi, e Geoff e Teri salutarono con la mano eccitati quando la squadrighia passò sopra le loro teste: trenta splendidi draghi in superba formazione stagliati contro il cielo estivo. Adara guardava con le esili braccia lungo i fianchi.

I sorrisi di Adara erano una riserva inaccessibile, cui lei attingeva solo in inverno. Non vedeva l'ora che arrivasse il suo compleanno, e quindi il freddo. Perché in inverno lei era una bambina speciale.

Lo sapeva da quando era piccolissima, e giocava con gli altri nella neve. Il freddo non l'aveva mai infastidita come invece accadeva a Geoff, Teri e ai loro amici. Spesso Adara stava fuori per ore da sola, dopo che tutti gli altri erano scappati alla ricerca di calore, o erano corsi da Vecchia Laura per mangiare la calda zuppa di verdure che lei amava cucinare per i bambini. Adara avrebbe trovato in un angolo dei campi un posto segreto, ogni inverno diverso, dove costruire un grande castello bianco, battendo la neve con le piccole mani nude, creando torri e merlature come quelle di cui Hal parlava spesso descrivendo la residenza del re, nella capitale. La bambina

avrebbe spezzato i ghiaccioli dai rami più bassi degli alberi, da usare come guglie, punte e garitte, sistemandoli tutto intorno al castello. Spesso nel cuore dell'inverno c'era un breve disgelo seguito da un nuovo, rapido ritorno del gelo, e allora di notte il castello di neve si trasformava in ghiaccio, duro e resistente come lei immaginava dovesse essere un vero castello. Ogni inverno lei avrebbe costruito il suo castello, e nessuno lo sapeva. Ma ogni volta sarebbe arrivata la primavera, e al disgelo non sarebbe seguito un abbassamento della temperatura; allora tutti i bastioni e le mura si sarebbero sciolti, e Adara avrebbe iniziato a contare i giorni che mancavano al suo compleanno.

I suoi castelli d'inverno erano raramente disabitati. Ogni anno, alla prima brina, le lucertole di ghiaccio sgusciavano fuori dalle loro tane, e i campi venivano invasi dalle piccole creature blu, che saettavano da una parte e dall'altra, quasi senza toccare la neve su cui passavano. Tutti i bambini giocavano con quelle lucertole. Ma erano maldestri e crudeli, e spezzavano in due i fragili animaletti, stringendoli tra le dita come si fa con un ghiacciolo che pende dal soffitto. Anche Geoff, che era troppo buono per fare cose del genere, a volte per la curiosità di esaminarle le teneva troppo a lungo, e il calore delle sue mani le avrebbe fatte sciogliere, fondersi e alla fine morire.

Le mani di Adara erano fredde e delicate, e lei poteva tenere in mano le lucertole tutto il tempo che voleva senza fare loro del male, e per questo Geoff le metteva sempre il broncio chiedendo rabbioso come facesse. A volte si sarebbe stesa nella neve fredda e umida, lasciando che le lucertole strisciassero su di lei, deliziata dal tocco leggero delle loro zampine quando le passavano sulla faccia. Ogni tanto portava delle lucertole di ghiaccio nascoste tra i capelli, mentre faceva altre cose, però stava sempre attenta a non entrare in casa, dove il calore del fuoco le avrebbe uccise. Quando la famiglia aveva finito di mangiare, raccoglieva sempre gli avanzi, li portava nel suo posto segreto e li spargeva in giro. Così i suoi castelli ogni inverno erano pieni di re e cortigiani; piccole creature pelose che uscivano di soppiatto dai boschi, uccelli invernali dai pallidi piumaggi, e centinaia e centinaia di lucertole di ghiaccio che guizzavano e si contorcevano, rapide, fredde e dure.

A Adara quelle lucertole piacevano più di tutti gli animali domestici che avevano avuto nel corso degli anni. Ma il suo vero amore era il drago di ghiaccio.

Non sapeva qual era stata la prima volta che l'aveva visto. Era come se

avesse sempre fatto parte della sua vita, un'immagine fugace in pieno inverno, mentre saettava nel cielo glaciale con ali placide e azzurre. I draghi di ghiaccio erano rari anche allora, e ogni volta che venivano avvistati tutti i bambini li indicavano pieni di meraviglia, mentre i vecchi borbottavano e scuotevano la testa. L'arrivo di quegli animali annunciava un lungo e gelido inverno. Si diceva che un drago di ghiaccio era stato visto volare davanti alla luna la notte in cui Adara era nata, e da allora era tornato ogni inverno, e infatti quegli inverni erano stati molto rigidi, con la primavera che arrivava ogni anno un po' più tardi. Allora la gente avrebbe acceso fuochi e pregato, sperando di tenere lontano il drago di ghiaccio, e Adara avrebbe avuto tantissima paura.

Ma non funzionò mai. Ogni anno il drago di ghiaccio tornava. Adara sapeva che veniva per lei.

Il drago di ghiaccio era grande, una volta e mezzo i draghi da guerra squamati su cui volavano Hal e compagni. Adara aveva sentito leggende di draghi selvaggi più grandi delle montagne, ma non li aveva mai visti. Il drago di Hal aveva un aspetto imponente, non c'è dubbio, cinque volte un cavallo, ma rispetto al drago di ghiaccio sembrava piccolo, e per di più anche brutto.

Il drago di ghiaccio era di un bianco cristallino, quella sfumatura così nitida e fredda che vira quasi all'azzurro. Era ricoperto di brina, per cui quando si muoveva la pelle si rompeva e crepava come la crosta della neve sotto gli stivali di un uomo, e perdeva scaglie di ghiaccio.

Gli occhi erano chiari, profondi e glaciali.

Le ali enormi e simili a quelle di un pipistrello coloravano tutto di un tenue azzurro traslucido. Adara poteva vederci attraverso le nuvole, e spesso la luna e le stelle, quando l'animale volteggiando disegnava cerchi nel cielo.

Aveva denti cristallini, in triplice fila, lance frastagliate di altezza irregolare, bianche contro le fauci blu.

Quando il drago di ghiaccio batteva le ali, spirava un'aria gelida, si alzavano vortici di neve e il mondo pareva ritirarsi e rabbrivire. A volte, quando una porta si spalancava in pieno inverno, sospinta da un'improvvisa raffica di vento, il padrone di casa correva a chiuderla dicendo: — Deve essere passato di qui un drago di ghiaccio.

E quando l'animale apriva la grande bocca ed emetteva fiato, quello che usciva non era fuoco, né l'odore di zolfo arroventato dei draghi più piccoli.

Il drago di ghiaccio respirava freddo.

Il suo alito formava ghiaccio. Il calore si ritirava. I fuochi ondeggiavano e si estinguevano, portati via dal freddo. Gli alberi congelavano fin nell'intimo delle loro anime dormienti, i loro rami diventavano fragili e si spezzavano a causa del proprio peso. Gli animali diventavano blu, gemevano e morivano, gli occhi gonfi e la pelle interamente ricoperta di brina.

Il drago di ghiaccio disseminava la morte nel mondo: morte, quiete e freddo. Ma Adara non aveva paura. Lei era una bambina dell'inverno, e il drago di ghiaccio era il suo segreto.

Lo aveva visto migliaia di volte nel cielo. A quattro anni, lo vide anche sulla terra.

Stava costruendo il suo castello di neve, quando arrivò e atterrò vicino a lei, nel deserto dei campi ricoperti di bianco. Tutte le lucertole di ghiaccio fuggirono. Adara invece restò. Il drago di ghiaccio la guardò per dieci lunghi battiti del cuore, prima di ripartire. L'aria scricchiolò attorno a lei e attraverso di lei quando batté le ali per librarsi in volo, ma Adara provò una strana felicità.

Più avanti nel corso di quell'inverno ritornò, e Adara lo toccò. La sua pelle era molto fredda, tuttavia lei si tolse i guanti. Fare diversamente sarebbe stato sbagliato. Aveva paura che si sarebbe fuso, disciolto al contatto, ma non fu così. Adara sapeva che quegli animali sono ancora più sensibili al calore rispetto alle lucertole di ghiaccio. Ma lei era una bambina speciale. Lo toccò, e alla fine lo baciò sull'ala, bruciandosi le labbra. Era l'inverno del suo quarto compleanno.

Nell'inverno del suo quinto compleanno lo cavalcò per la prima volta.

Il drago arrivò mentre stava lavorando a un altro castello in un posto diverso, sola come sempre. Lei lo vide, e quando atterrò gli corse incontro e si strinse a lui. Era appena trascorsa l'estate in cui aveva sentito il padre parlare con Hal.

Restarono insieme per alcuni lunghi minuti, finché Adara, ricordando come faceva Hal, allungò il braccio e con la piccola mano toccò l'ala del drago. Il drago batté una volta le sue grandi ali, poi le appiattì contro la neve; allora la bambina poté arrampicarsi e abbracciare il suo freddo collo bianco.

Volarono via, per la prima volta, insieme.

Lei non aveva né finimenti né frustino, a differenza dei cavalieri di draghi del re. Ogni tanto il battere delle ali rischiava di farle perdere la presa, e il freddo della pelle del drago, passando attraverso i vestiti, le attanagliava e paralizzava la carne. Ma Adara non aveva paura.

Sorvolarono la fattoria del padre, e Adara vide Geoff che sembrava piccolo piccolo laggiù, allarmato e impaurito, ma si rese conto che lui non la poteva scorgere. Questo la fece ridere, una risata algida, cristallina, una risata luminosa e frizzante come l'aria invernale.

Passarono sopra la locanda all'incrocio, da dove molti erano usciti per guardarli.

Sorvolarono la foresta, tutta bianca, verde e silenziosa.

Si librarono alti nel cielo, tanto che Adara non riusciva più nemmeno a distinguere la terra sotto di sé, e le sembrò di intravedere in lontananza un altro drago di ghiaccio, che però non era neanche la metà del suo.

Volarono per quasi tutto il giorno, e alla fine il drago disegnò un ampio cerchio, e scese a spirale, planando con le sue rigide ali scintillanti. La depose nel campo dove l'aveva raccolta, poco dopo l'imbrunire.

Il padre di Adara la trovò lì, e pianse di gioia nel rivederla, e l'abbracciò selvaggiamente. Adara non ne capì il motivo, né perché una volta a casa la picchiò. Ma quando lei e Geoff andarono a dormire, sentì il fratello sgattaiolare fuori dal letto e avvicinarsi in punta di piedi. «Non sai che cosa ti sei persa» le disse. «C'era un drago di ghiaccio che ha spaventato tutti quanti. Papà aveva paura che ti avesse mangiato.»

Adara sorrise tra sé al buio, ma non disse niente.

Salì sul drago di ghiaccio altre quattro volte quell'inverno, e anche tutti gli inverni che seguirono. Ogni anno volava più lontano e più spesso, e il drago di ghiaccio veniva visto più di frequente volteggiare sopra la loro fattoria.

Ogni inverno era più lungo e freddo dell'anno prima.

E in certe zone, dove il drago di ghiaccio era atterrato per riposare, non sembrava esserci mai un vero disgelo.

Ci furono molte chiacchiere in paese, durante il suo sesto anno di vita, e venne mandato un messaggio al re. Non arrivò alcuna risposta.

«Brutto affare, i draghi di ghiaccio» disse Hal quell'estate, quando arrivò nella fattoria. «Sai, non sono come i veri draghi. Non li puoi vincere né addestrare. Ci sono storie su quelli che ci hanno provato: sono stati trovati congelati con le fruste e i finimenti in mano. Ho sentito di gente che ha perso mani o dita solo per averne toccato uno. Congelamento. Sì, un brutto affare.»

«Allora, perché il re non fa qualcosa?» domandò suo padre. «Abbiamo mandato un messaggio. Se non uccidiamo quell'animale, o non lo allontaniamo, nel giro di qualche anno non avremo più stagioni per la semina.»

Hal sorrise con aria torva. «Il re ha altri pensieri. La guerra non sta andando bene. Avanzano ogni estate, e i loro cavalieri di draghi sono il doppio dei nostri. Sì, John, lassù va male. Una volta o l'altra potrei non tornare più. Il re non può sacrificare degli uomini per dare la caccia a un drago di ghiaccio.» Si mise a ridere. «Tra l'altro, penso che nessuno ne abbia mai ucciso uno. Forse dovremmo lasciare che il nemico si prenda tutta la provincia: così prenderà anche il drago di ghiaccio.»

No, pensò Adara udendo quelle parole. Il drago di ghiaccio era suo, indipendentemente da chi regnava su quelle terre.

Hal partì, l'estate venne e se ne andò. Adara contava i giorni fino al suo compleanno. Hal passò di nuovo prima dell'inizio del freddo, portando il suo sgraziato drago a svernare al Sud. Quell'autunno, però, la squadriglia che sorvolò la foresta sembrò più sparuta, e la visita fu più breve del solito e finì con una turbolenta lite con il fratello.

«Ora non si muoveranno» disse Hal. «Nella stagione fredda il terreno è troppo infido, e non intendono rischiare avanzando senza cavalieri di draghi come copertura. Ma in primavera non riusciremo più a fermarli. Il re non ci proverà nemmeno. Vendi subito la fattoria, adesso che ci puoi ancora ricavare qualcosa. Ti comprerai un altro pezzo di terra a sud.»

«Questa è la mia terra» replicò il padre di Adara. «Sono nato qui, come te, anche se sembri averlo dimenticato. Qui sono sepolti i nostri genitori. E anche Beth. Voglio riposare accanto a lei, quando arriverà la mia ora.»

«Arriverà molto presto, se non mi dai ascolto» insisté Hal rabbioso. «Non essere stupido, John. So che cosa significa la terra per te, ma non vale la pena sacrificarle la vita.» Continuò a insistere, ma il padre della bambina fu irremovibile. Conclusero la serata insultandosi a vicenda, e Hal se ne andò in piena notte, sbattendo la porta.

Adara, mentre ascoltava, prese la sua decisione. Qualsiasi cosa avesse scelto di fare suo padre, lei sarebbe rimasta. Se fosse partita, il drago di ghiaccio non avrebbe più saputo dove trovarla, una volta arrivato l'inverno, e se avesse imboccato la strada per il Sud, non sarebbe più stato in grado di raggiungerla.

Invece arrivò da lei, poco dopo il suo settimo compleanno. Quell'inverno fu il più freddo di tutti. Lei volò così spesso e si spinse talmente lontano che le restò poco tempo per lavorare al suo castello di ghiaccio.

Hal tornò di nuovo in primavera. Erano rimasti solo una dozzina di draghi nella sua squadriglia, e quell'anno non portò regali. Lui e suo padre litigarono di nuovo. Hal si arrabbiava, supplicava, minacciava, ma il padre

della bambina fu irremovibile. Alla fine Hal partì, verso i campi di battaglia.

Fu l'anno in cui il fronte del re cedette, su al Nord, vicino a una città dal nome lunghissimo che Adara non sapeva pronunciare.

Teri fu la prima a sentire la notizia. Una sera tornò dalla locanda, tutta rossa ed eccitata. «È passato un messaggero, che sta andando dal re» raccontò. «Il nemico ha vinto alcune grosse battaglie, e servono rinforzi. Dice che il nostro esercito si sta ritirando.»

Il loro papà si accigliò, e solchi di preoccupazione gli corrugarono la fronte. «Ha detto qualcosa dei cavalieri di draghi del re?» Al di là dei litigi, Hal faceva parte della famiglia.

«Ho domandato» rispose Teri. «Fanno da retroguardia. Si occupano di compiere incursioni e di appiccare incendi, per rallentare il nemico e proteggere il nostro esercito mentre si ritira. Oh, speriamo che zio Hal stia bene!»

«Gliela farà vedere, a quelli!» esclamò Geoff. «Lui e Brimstone inceneriranno tutti quanti!»

Il padre sorrise. «Hal se l'è sempre cavata. Comunque, noi non possiamo fare niente. Teri, se passano altri messaggeri, chiedi ancora come sta andando.»

Lei annuì, ma la preoccupazione non celava del tutto la sua euforia. Era così emozionante.

Nelle settimane che seguirono, l'eccitazione diminuì, quando la gente della zona cominciò a rendersi conto dell'entità del disastro. La strada maestra del re diventò sempre più trafficata; il movimento era tutto da nord a sud, e tutti i viaggiatori indossavano vesti verde e oro. All'inizio i soldati marciavano in colonne ordinate, guidati da ufficiali con l'elmetto dorato, ma anche allora erano poco emozionanti. Procedevano stancamente, le uniformi erano lacere e sporche, e le spade, le picche e le scuri dei soldati erano scheggiate e molte volte macchiate. Alcuni avevano perso le armi; avanzavano zoppicando, a mani vuote. E le file di feriti che seguivano le colonne erano spesso più lunghe delle colonne stesse.

Adara rimase sul ciglio della strada, a guardarli passare. Vide un uomo senza occhi che sorreggeva un compagno con una gamba sola, e i due procedevano affiancati. Vide uomini senza gambe o senza braccia, o senza le une e le altre. Vide un uomo con la testa spaccata da una scure, e molti ricoperti di sangue rappreso e di lerciume, uomini che emettevano rantoli soffocati mentre camminavano. Sentì l'odore di uomini dall'orribile aspetto

verdastro e rigonfio. Uno di loro morì e venne abbandonato sul margine della strada. Adara lo disse al padre, che insieme ad altri uomini del villaggio lo seppellì.

Più di tutto, Adara vide uomini ustionati. Ce n'erano a dozzine in ogni colonna che sfilava: uomini con la pelle nera, bruciata, a brandelli, che avevano perso un braccio, una gamba o mezza faccia, per via del fiato infuocato di un drago. Teri riferì loro quello che dicevano gli ufficiali, quando si fermavano alla locanda per bere o riposare: il nemico aveva moltissimi draghi.

Le colonne sfilarono per quasi un mese, più di una al giorno. Anche Vecchia Laura ammise di non avere mai visto un traffico simile su quella strada. Ogni tanto un messaggero a cavallo risaliva la corrente, galoppando verso nord, però sempre da solo. Dopo un po' tutti sapevano che non ci sarebbero stati rinforzi.

Un ufficiale in una delle ultime colonne avvisò la popolazione della zona di mettere insieme quello che si poteva trasportare e dirigersi verso sud. «Stanno arrivando!» avvertì. Alcuni lo ascoltarono, e infatti per una settimana la strada fu piena di fuggiaschi dalle città più a nord. Certi raccontavano storie spaventose. Quando ripresero la marcia, molta gente del villaggio li seguì.

Ma molta rimase. Erano persone come il padre di Adara, per loro la terra era la linfa vitale.

L'ultimo corpo militare che passò fu uno sbrindellato squadrone di cavalleria, uomini magri come scheletri a dorso di cavalli che mostravano le costole. Sfilarono con grande frastuono, di notte, con le cavalcature schiumanti, e l'unico che si fermò fu un pallido giovane ufficiale che mise il cavallo al passo e gridò: «Via, via! Stanno bruciando tutto!». Poi ripartì, dietro ai suoi uomini.

I pochi soldati che arrivarono dopo erano da soli o in piccoli gruppi. Non sempre usavano la strada, e non pagavano quello che prendevano.

Poi non venne più nessuno. La strada era deserta.

L'oste diceva che quando il vento spirava da nord si sentiva l'odore della cenere. Fece i bagagli e partì con tutta la famiglia. Teri era disperata, Geoff attonito e ansioso, e anche un po' spaventato. Faceva mille domande sul nemico, e si esercitava per diventare un guerriero. Il padre andava avanti con le sue faccende, indaffarato come sempre. Guerra o non guerra, nei campi c'era il raccolto. Però sorrideva meno del solito, e cominciò a bere. Adara lo vide spesso scrutare il cielo mentre lavorava.

Adara vagava per i campi, giocava da sola nel caldo umido dell'estate e cercava di pensare dove avrebbe potuto nascondersi se il padre avesse cercato di farli partire.

Per ultimi, arrivarono i cavalieri di draghi del re, e con loro Hal.

Ne erano rimasti solo quattro. Quando Adara scorse il primo, andò ad avvisare il padre, che appoggiò la mano sulla spalla della figlia; insieme guardarono passare quel drago verde solitario, dall'aspetto un po' malconcio. Non si fermò.

Un paio di giorni dopo, apparvero gli altri tre draghi all'orizzonte, e uno di loro si staccò dal gruppo e disegnando ampie spirali atterrò nella fattoria, mentre i compagni proseguivano verso sud.

Zio Hal era magro e torvo, la pelle giallastra. Il suo drago sembrava malato; gli occhi vagavano inquieti, e un'ala era parzialmente carbonizzata, quindi volava in modo goffo e pesante, con molta difficoltà.

«Adesso partirai?» chiese *al* fratello, davanti ai bambini.

«No. Non è cambiato niente.»

Hal imprecò. «Fra tre giorni saranno qui» disse. «I loro cavalieri possono arrivare anche prima.»

«Papà, ho paura» gemette Teri.

Lui la guardò, vide il suo panico, esitò e alla fine si voltò di nuovo verso il fratello. «Io resto, ma se vuoi, puoi prendere i bambini.»

A quel punto fu Hal a rimanere in silenzio. Rifletté un momento, poi scosse la testa. «Non posso, John. Lo farei volentieri, di tutto cuore, se fosse possibile. Ma Brimstone è ferito. Riesce a stento a trasportare me. Non ce la farà di certo con un carico maggiore.»

Teri cominciò a piangere.

«Mi dispiace, tesoro» le disse Hal. «Non sai quanto.» Strinse i pugni impotente, senza poter fare null'altro.

«Teri è grande quasi come un adulto» aggiunse il padre. «Se lei è troppo pesante, prendi almeno gli altri due.»

I due fratelli si guardarono con la disperazione negli occhi. Hal rabbrivì. «Adara» disse alla fine. «Lei è piccola e leggera.» Si sforzò di ridere. «Non pesa quasi niente. Porterò via Adara. Voi prendete dei cavalli, un carro o andate a piedi. Basta che vi muoviate.»

«Vedremo» ribatté il padre, senza promettere niente. «Prendi Adara, e mettila in salvo per noi.»

«D'accordo» rispose Hal. Si voltò verso di lei e le sorrise. «Vieni, piccola. Zio Hal ti porterà a fare un giro sulla groppa di Brimstone.»

Adara lo guardò tutta seria. «No» disse. Girò sui tacchi, sgattaiolò fuori dalla porta e cominciò a correre.

La inseguirono, ovviamente, Hal, il padre e anche Geoff. Il padre però perse tempo sulla porta, urlandole di tornare indietro, e quando cominciò a correre era pesante e goffo, mentre Adara era molto piccola e leggera, e correva veloce. Hal e Geoff se la cavavano meglio, ma Hal era debole e Geoff restò presto senza fiato, anche se in alcuni momenti riuscì quasi a raggiungerla. Quando Adara arrivò al campo di grano più vicino, i tre erano ben staccati da lei. Si nascose rapidamente in mezzo alle spighe, e loro la cercarono invano per ore, mentre lei si dirigeva con circospezione verso i boschi.

Quando calò l'oscurità, uscirono con torce e lanterne, continuando a cercarla. Ogni tanto sentiva il padre imprecare, o Hal che la chiamava per nome. Restò sui rami della quercia su cui si era arrampicata, guardando con un sorriso le luci che perlustravano i campi. Alla fine si lasciò scivolare nel sonno, sognando l'arrivo dell'inverno e chiedendosi se sarebbe sopravvissuta fino al suo compleanno. Mancava ancora molto tempo.

L'alba la svegliò; la luce e un rumore proveniente dal cielo.

Adara sbadigliò, batté le palpebre e lo udì di nuovo. Allora si issò sul ramo più alto, spingendosi in su, fin dove poteva arrivare, e scostò le foglie.

Nel cielo volteggiavano dei draghi.

Non aveva mai visto animali simili. Le loro scaglie erano scure e fuligginose, non verdi come quelle del drago di Hal. Un drago era tinta ruggine, un altro colore del sangue secco e un altro ancora nero come il carbone. Tutti avevano occhi che sembravano tizzoni ardenti, dalle narici fuoriusciva del vapore e le code guizzavano avanti e indietro mentre le ali scure e coriacee battevano l'aria. Quello tinta ruggine aprì le fauci e ruggì, e la foresta tremò a quella sfida, perfino il ramo che reggeva Adara oscillò leggermente. Anche quello nero emise un suono, e quando spalancò le mascelle uscì una colonna di fuoco, arancione e blu, che lambì gli alberi sottostanti. Le foglie avvizzirono e annerirono, cominciò a salire del fumo là dove era arrivato il respiro del drago. Il terzo color sangue sorvolò rasente la zona, con le ali che scricchiolavano e si tendevano, la bocca semiaperta. Tra i denti ingialliti Adara vide tracce di cenere e fuliggine, e l'aria mossa al suo passaggio era fuoco e carta vetrata, ruvida e ardente contro la pelle. La bambina si fece piccola piccola.

Sulla schiena dei draghi c'erano uomini con lancia e frustino, in uniformi

nere e arancioni, le facce nascoste dietro agli elmetti scuri. Quello che cavalcava il drago color ruggine fece un cenno con la lancia, indicando la fattoria in fondo ai campi. Adara guardò in quella direzione.

Hal stava arrivando per affrontarli.

Il suo drago verde era grande come i loro, ma per qualche ragione a Adara sembrò piccolo, quando lo vide librarsi. Con le ali aperte, era evidente quanto fosse ferito; l'estremità dell'ala destra era carbonizzata, e volando sbandava vistosamente. Sul suo dorso, Hal pareva uno dei soldatini giocattolo che lo zio aveva regalato loro gli anni precedenti.

I cavalieri nemici si divisero per attaccarlo da tre lati. Hal intuì le loro intenzioni. Cercò di voltarsi, per gettarsi sul drago nero di fronte, e schivare gli altri due. Il suo frustino si abbassò rabbiosamente, disperatamente. Il drago verde aprì le fauci, e tuonò una sfida, ma la sua fiamma era pallida e a breve gittata, e non raggiunse il nemico.

Gli altri trattennero il fiato. Poi, a un segnale, i draghi soffiaron tutti insieme. Hal fu avvolto dalle fiamme.

Il suo drago emise un gemito acuto, e Adara vide che stava bruciando, come il suo cavaliere: ardevano entrambi, bestia e padrone. Caddero pesantemente a terra, e rimasero fumanti tra il grano di suo padre.

L'aria era grigia di cenere.

Adara allungò il collo nell'altra direzione, e vide salire una colonna di fumo da dietro il bosco e il fiume. Era la fattoria dove viveva Vecchia Laura con figli, nipoti e pronipoti.

Quando si voltò di nuovo, i tre draghi stavano planando sulla sua fattoria. Atterrarono l'uno dopo l'altro. Vide il primo cavaliere smontare e incamminarsi verso la porta di casa.

Lei era confusa e spaventata, in fondo aveva solo sette anni. E l'aria calda dell'estate la opprimeva, facendola sentire impotente e accrescendo le sue paure. Così Adara fece l'unica cosa che sapeva fare, senza pensarci, una cosa che le veniva naturale. Scese dall'albero e iniziò a correre. Corse attraverso i campi e i boschi, lontano dalla fattoria, dalla sua famiglia, dai draghi, lontano da tutto. Corse fino a quando le gambe cominciarono a cederle e farle male, giù in direzione del fiume. Corse verso il posto più freddo che conosceva, le profonde grotte sotto la ripida scogliera, un riparo freddo, buio e sicuro.

E si nascose lì, al gelo. Adara era una bambina dell'inverno, il freddo non la disturbava. Eppure, quando si nascose, tremava.

Al giorno subentrò la notte. Adara restò nella grotta.

Cercò di dormire, ma il suo sonno era popolato di draghi fiammeggianti.

Si fece piccola piccola quando si coricò al buio, e cercò di contare quanti giorni mancavano al suo compleanno. Le grotte erano fresche; Adara poteva quasi immaginare che non fosse estate ma inverno. Il suo drago di ghiaccio sarebbe arrivato presto a prenderla, e insieme sarebbero volati nella terra dell'inverno perenne, dove grandi castelli di ghiaccio e cattedrali di neve si stagliano in eterno in bianche distese sconfinite, in una pace e un silenzio assoluti.

Sembrava quasi inverno, mentre se ne stava lì distesa. La grotta pareva diventare sempre più fredda. Questo le dava un senso di sicurezza. Si appisolò. Al risveglio, la temperatura si era ulteriormente abbassata. Un candido strato di brina rivestiva i muri della grotta, e lei giaceva su un letto di ghiaccio. Adara balzò in piedi e guardò in direzione dell'imboccatura della grotta, da cui trapelava la pallida luce dell'alba. Un vento gelido le carezzò la pelle. Proveniva dall'esterno, dal mondo dell'estate, non dal fondo della grotta.

Emise un gridolino di gioia e scalò le rocce ricoperte di ghiaccio.

Fuori, il drago di ghiaccio la aspettava.

Aveva soffiato sull'acqua, e adesso il fiume era gelato, almeno in parte, anche se si stava sciogliendo rapidamente, man mano che sorgeva il sole estivo. Aveva soffiato sull'erba che cresceva lungo la riva, alta quanto Adara, e adesso gli steli sottili erano bianchi e friabili, e quando il drago di ghiaccio mosse le ali l'erba si spezzò e ricadde, tranciata di netto come se fosse stata tagliata da una falce.

Gli occhi del drago incontrarono quelli di Adara, lei gli corse incontro, si arrampicò sulla sua ala e gli gettò le braccia al collo. Sapeva che c'era poco tempo. Il drago di ghiaccio sembrava più piccolo rispetto all'ultima volta che l'aveva visto, e lei capì quale effetto aveva su di lui il caldo dell'estate.

«Su, drago» sussurrò. «Portami via, portami nella terra dell'inverno perenne. Non torneremo più, mai più. Ti costruirò il castello più bello *del* mondo, e *mi* prenderò cura di te, e voleremo ogni giorno insieme. Solo portami via, drago, portami con te.»

Il drago di ghiaccio ascoltò e comprese. Le sue ampie ali traslucide si dispiegarono e batterono l'aria, e pungenti venti artici ulularono attraverso i campi estivi. Si librarono in volo. Via dalla grotta, dal fiume, dalla foresta. Su, sempre più su. Il drago di ghiaccio virò verso nord. Adara lanciò un'occhiata alla fattoria del padre, ma era molto piccola, sempre più piccola. Se la lasciarono alle spalle, e cominciarono a veleggiare.

Poi alle orecchie di Adara giunse un suono. Un suono impercettibile, troppo flebile e troppo lontano per essere udito, tanto più sopra il battere delle ali del drago di ghiaccio. Lei comunque lo percepì. Era l'urlo di suo padre.

Le sue gote furono solcate da lacrime calde, che cadendo sulla schiena del drago di ghiaccio scavarono piccoli fori nella brina. D'un tratto il freddo sotto le sue mani si fece tagliente, e quando staccò una mano, Adara vide il segno che aveva lasciato sul collo del drago. Aveva paura, ma restò aggrappata. «Torna indietro» sussurrò. «Oh, ti prego, drago. Portami indietro.»

Lei non poteva vedere gli occhi del drago, ma sapeva che aspetto avevano. Le fauci si aprirono, uscì un pennacchio bianco-azzurro, una lunga striscia fredda che restò sospesa nell'aria. Non emise alcun rumore; i draghi di ghiaccio sono silenziosi. Ma dentro di sé, Adara udì il canto selvaggio del suo dolore.

«Per favore» sussurrò di nuovo. «Aiutami.» La sua voce era esile e piccina.

Il drago di ghiaccio cambiò direzione.

Quando Adara tornò indietro, i tre draghi scuri erano davanti alla stalla, a banchettare con le carcasse bruciate e annerite del bestiame di suo padre. Uno dei cavalieri era in piedi accanto a loro, appoggiato alla lancia e di tanto in tanto imboccava il proprio drago.

Quando la raffica di vento gelido arrivò ululando dai campi, alzò lo sguardo, gridò qualcosa e balzò sul drago nero. L'animale strappò un ultimo brandello di carne dal cavallo del padre della bambina, lo inghiottì e si alzò riluttante in volo. Il cavaliere agitava il frustino.

Adara vide la porta della fattoria spalancata. Gli altri due cavalieri si precipitarono fuori, e corsero verso i loro draghi.

Il drago nero ruggì e il suo fuoco salì sfavillante verso di loro. Adara sentì l'ardore della vampata, e un brivido percorse il drago di ghiaccio mentre le fiamme rasentavano il suo ventre. Poi allungò il lungo collo di qua e di là, puntò i minacciosi occhi vuoti sul nemico e aprì le mascelle bordate di brina. Dai suoi denti glaciali uscì un fiato fluttuante, pallido e gelido.

Raggiunse l'ala sinistra del drago color carbone sotto di loro, e l'animale lanciò un verso acuto di dolore, e quando fece per battere di nuovo le ali, quella ricoperta di ghiaccio si spezzò in due. Drago e cavaliere precipitarono.

Il drago di ghiaccio soffiò di nuovo.

Erano morti e congelati prima di toccare terra.

Il drago colore della ruggine puntò verso di loro, e anche quello color sangue, con il cavaliere a petto nudo. Le orecchie di Adara erano assordate dai loro versi rabbiosi, e la bambina poteva sentire attorno a sé il loro alito torrido, vedere l'aria sfavillare per il calore e fiutare la puzza di zolfo.

Due lunghe spade di fuoco si intrecciarono a mezz'aria, ma nessuna colpì il drago di ghiaccio, che però cominciò a fondere, e l'acqua cadeva come pioggia ogni volta che l'animale batteva le ali.

Il drago color sangue si avvicinò troppo, e il fiato del drago di ghiaccio investì il cavaliere. Il suo petto nudo diventò blu sotto gli occhi di Adara, e l'umidità gli si condensò addosso in un istante, ricoprendolo di brina. Morì e con un ultimo grido cadde dalla sella, anche se i finimenti erano rimasti congelati attorno al collo della sua cavalcatura. Il drago di ghiaccio si avvicinò ancora di più, le sue ali intonarono il canto segreto dell'inverno, e una ventata di fuoco incontrò una folata di gelo. Il drago di ghiaccio ancora una volta rabbrivì, e si allontanò, gocciolando. L'altro era morto.

Ma l'ultimo cavaliere adesso era alle loro spalle, con l'armatura integrale, sul drago dalle scaglie color ruggine. Adara gridò, ma il fuoco avvolse comunque l'ala del drago di ghiaccio. In meno di un secondo se ne andò insieme alle fiamme, liquefatta, distrutta.

L'altra ala del drago di ghiaccio batté furiosamente per rallentare la caduta, ma l'animale piombò a terra con uno schianto. Le zampe si frantumarono, e l'ala si spezzò in due; l'impatto dell'atterraggio disarcionò Adara, che ruzzolò sul soffice campo, rotolò e alla fine si rimise in piedi, ammaccata ma intera.

Il drago di ghiaccio adesso sembrava molto piccolo, consumato. Il lungo collo affondò nel terreno, e il capo riposò tra il frumento.

Il cavaliere nemico arrivò in picchiata, ruggendo trionfante. Gli occhi del drago fiammeggiavano. L'uomo agitò la lancia e gridò.

Il drago di ghiaccio alzò a stento la testa, ed emise l'unico verso che Adara aveva mai udito da lui: un lamento flebile e pieno di malinconia, come il vento del Nord quando soffia intorno alle torri e alle merlature del castello bianco che giace vuoto nella terra dell'inverno perenne.

Quando il lamento scemò, il drago di ghiaccio diffuse per l'ultima volta il gelo nel mondo: un lungo fiotto bianco-azzurro fumante, carico di neve, silenzio e morte per qualsiasi essere vivente. Il cavaliere di draghi gli piombò addosso, sempre brandendo lancia e frustino. Un attimo dopo sta-

va precipitando.

Adara cominciò a correre, lontano dai campi, verso la sua casa, la sua famiglia, a correre più in fretta che poteva, a correre, ansimare e piangere, tutto insieme, come una bambina di sette anni.

Adara non sapeva che cosa fare, ma trovò Teri, le cui lacrime nel frattempo si erano asciugate; liberarono Geoff, poi slegarono il loro papà. Teri si prese cura di lui e ripulì le sue ferite. Quando il padre aprì gli occhi e vide Adara sorrise. Lei lo strinse forte forte, e pianse per lui.

Durante la notte, il padre disse di sentirsi abbastanza in forze per mettersi in cammino. Si allontanarono furtivamente protetti dalle tenebre, e imboccarono la strada verso sud.

La famiglia di Adara non fece domande in quelle ore di buio e di paura; ma più tardi, quando furono tutti in salvo, a sud, ce ne furono un'infinità. Adara rispose come meglio poté. Nessuno le credette, tranne Geoff, che però crescendo cambiò idea. Dopotutto, lei aveva solo sette anni, e non capiva che i draghi di ghiaccio non arrivano in estate, e non possono essere né domati né cavalcati.

Inoltre, quando lasciarono la casa quella notte, non c'era nessun drago di ghiaccio. Solo gli enormi cadaveri di tre draghi da guerra, e i corpi più piccoli di tre cavalieri neri e arancioni. E un laghetto che non c'era mai stato prima, un piccolo specchio d'acqua tranquillo, dove l'acqua era molto fredda. Lo avevano aggirato con circospezione, per raggiungere la strada.

Il loro papà lavorò per tre anni in una fattoria a sud. Metteva da parte tutti i soldi che poteva, e sembrava contento. «Hal non c'è più, e nemmeno la mia terra» diceva a Adara «e questo mi rattrista. Ma va bene così. Ho ritrovato la mia bambina.» Perché l'inverno se n'era andato da lei, e adesso sorrideva, rideva e addirittura piangeva, come le sue coetanee.

Tre anni dopo la loro fuga, l'esercito del re sconfisse il nemico in una grande battaglia, e i draghi del re incendiarono la capitale straniera. Durante la pace che seguì, le province del Nord cambiarono un'altra volta dominio. Teri, che aveva ritrovato l'allegria, sposò un commerciante, e rimase a sud. Geoff e Adara tornarono con il padre alla loro fattoria.

La prima volta che arrivò il gelo, tutte le lucertole di ghiaccio uscirono, come sempre. Adara al vederle sorrise, ricordando il passato. Ma non cercò di toccarle. Erano creature fredde e delicate, e il calore delle sue mani avrebbe fatto loro del male.

Dragons of Light (Ace, 1980).

NELLE TERRE PERDUTE

Da Gray Alys puoi comprare tutto quello che vuoi.
Ma è meglio di no.

Lady Melange non andò da lei di persona. Aveva fama di essere una giovane donna accorta e intelligente, oltre che estremamente bella, e aveva sentito le voci che giravano. Chi concludeva affari con Gray Alys, lo faceva a proprio rischio e pericolo, si mormorava. Gray Alys non diceva mai di no a chi andava da lei, e dava sempre a tutti ciò che chiedevano. Eppure, non si sa come, alla fine chi aveva fatto affari con Gray Alys non era mai felice di ciò che aveva ottenuto, di ciò che aveva desiderato. Lady Melange, nell'alta fortezza sul fianco della montagna da cui governava, conosceva quelle dicerie. Forse per questo non si presentò di persona.

Al suo posto fu Jerais che quel giorno andò a trovare Gray Alys; Blue Jerais, il campione di milady, primo dei paladini che proteggevano la sua alta fortezza e comandante dei suoi eserciti in battaglia, capitano della sua guardia personale. Jerais indossava una casacca celeste pallido sotto la piastra blu notte dell'armatura smaltata. Lo stemma sul suo scudo era un vortice formato da centinaia di tenui sfumature di azzurro, e sull'elsa della spada era incastonato uno zaffiro grande come l'occhio di un'aquila. Quando fu al cospetto di Gray Alys, si tolse l'elmo: i suoi occhi erano dell'identico colore della gemma sulla spada, in sorprendente contrasto con il rosso incredibile dei capelli.

Gray Alys lo ricevette nella sua piccola, antica casa di pietra nell'oscuro cuore della città ai piedi della montagna. Lo aspettava in una stanza senza finestre, piena di polvere e odore di muffa, seduta su un vecchio scranno con un alto schienale che sembrava schiacciare il suo corpo piccolo e magro. Sul suo grembo c'era un ratto grigio, delle dimensioni di un cagnolino. Lo stava accarezzando languidamente quando Jerais entrò e si tolse l'elmo, e lasciò che i suoi luminosi occhi azzurri si abituassero all'oscurità.

«Sì?» disse infine Gray Alys.

«Tu sei quella che chiamano Gray Alys?» chiese Jerais.

«Lo sono.»

«Il mio nome è Jerais. Vengo da parte di lady Melange.»

«La saggia e bella lady Melange» disse Gray Alys. Il pelo del ratto era

soffice e vellutato sotto le sue lunghe dita sottili. «Come mai manda il suo campione da una persona semplice come me?»

«Anche lassù, nella fortezza, sentiamo storie su di te» rispose Jerais.

«Capisco.»

«Si dice che, dietro compenso, tu procuri cose strane e meravigliose.»

«Lady Melange vuole comprare qualcosa?»

«Si dice anche che hai dei poteri, Gray Alys, che non sei sempre così come ti vedo adesso, seduta davanti a me, una donna magra di età indefinibile, tutta vestita di grigio. Si dice che puoi diventare giovane o anziana, a tuo piacimento. Si dice che a volte sei un uomo, a volte una vecchia oppure un bambino. Si dice che conosci tutti i segreti per cambiare aspetto, e te ne vai in giro come un grande felino, o un orso, o un uccello, e cambi pelle quando ti aggrada, senza essere schiava della luna come i lupi mannari delle terre perdute.»

«Così si racconta» ammise Gray Alys.

Jerais estrasse un piccolo sacchetto di cuoio dalla cintura e si avvicinò allo scranno. Sciolse il laccio, e versò il contenuto sul tavolo accanto a Gray Alys. Pietre preziose. Una dozzina, di vari colori. Gray Alys ne prese una e la osservò alla fiamma della candela. Quando la posò in mezzo alle altre, fece cenno di sì con la testa e chiese a Jerais: «Che cosa vuole comprare da me lady Melange?».

«Il tuo segreto» rispose Jerais sorridendo. «Lady Melange desidera mutare forma.»

«Si dice che sia giovane e bella» replicò Gray Alys. «Anche qui, ai piedi della fortezza, sentiamo molti racconti su di lei. Non ha un marito ma molti amanti. Pare che tutti gli uomini della sua guardia personale siano innamorati di lei, compreso te. Come mai desidera cambiare?»

«Mi hai frainteso. Lady Melange non cerca né gioventù né bellezza. Nessun cambiamento potrebbe renderla più affascinante di quello che è. Desidera da te il potere per diventare un animale: un lupo.»

«Perché?» chiese Gray Alys.

«Questo non ti riguarda. Le venderai questo dono?»

«Non dico mai di no a nessuno» rispose Gray Alys. «Lascia qui le gemme: torna tra un mese, e ti darò ciò che lady Melange desidera.»

Jerais annuì. Il suo viso era pensieroso. «Non dici mai di no a nessuno?»

«A nessuno.»

Con un largo sorriso, Jerais portò la mano alla cintura e prese qualcosa. Sul morbido velluto azzurro chiaro del suo guanto c'era un altro gioiello,

uno zaffiro ancora più grande di quello incastonato sull'elsa della spada. «Accetta questo pagamento, se ti aggrada. Desidero fare un acquisto per conto mio.»

Gray Alys prese lo zaffiro dalla sua mano, e tenendolo tra il pollice e l'indice lo avvicinò alla fiamma della candela, annuì e lo posò tra gli altri gioielli. «Che cosa desideri, Jerais?»

Il sorriso dell'uomo si allargò ancora di più. «Vorrei che fallissi» dichiarò. «Non voglio che lady Melange abbia il potere che chiede.»

Gray Alys lo guardò tranquilla, gli occhi grigi fissi in quelli azzurro ghiaccio di lui. «Indossi il colore sbagliato, Jerais» disse infine. «Il blu è il colore della lealtà, invece tu tradisci la tua signora e la missione che ti ha affidato.»

«Sono leale» protestò Jerais. «So che cosa le occorre, meglio di quanto lo sappia lei stessa. Melange è giovane e pazza. Pensa che quando avrà il potere che ti chiede la cosa possa restare segreta. Si sbaglia. E quando la gente ne verrà a conoscenza, la distruggerà. Non può governare queste persone di giorno, e sguarciare loro la gola di notte.»

Gray Alys considerò la cosa in silenzio, continuando ad accarezzare il grande ratto accoccolato nel suo grembo. «Stai mentendo, Jerais» dichiarò dopo una lunga pausa. «Le vere ragioni non sono quelle che dici.»

Jerais si adombrò. La sua mano guantata andò, come per caso, a posarsi sull'elsa della spada. Il pollice accarezzò il grande zaffiro incastonato. «Non voglio discutere con te» disse arcigno. «Se non mi vuoi vendere niente, rendimi la gemma, e che tu sia maledetta!»

«Non dico di no a nessuno» replicò Gray Alys.

Jerais aggrottò la fronte, confuso. «Avrò ciò che chiedo?»

«Avrai ciò che vuoi.»

«Ottimo» disse Jerais, di nuovo sorridente. «A tra un mese, allora!»

«A tra un mese» rispose Gray Alys.

E così Gray Alys diffuse il messaggio, in modi che solo lei conosceva. Il messaggio passò di bocca in bocca attraverso le ombre, i vicoli e le buie fogne della città, e perfino nelle alte case di legno scarlatto e vetro colorato in cui dimorano i nobili e i ricchi. Morbidi ratti grigi dalle minuscole zampe simil-umane lo sussurrarono ai bambini addormentati, e questi se lo comunicarono a vicenda, e cantarono uno strano canto mai sentito mentre saltavano alla corda. Il messaggio raggiunse gli avamposti dell'esercito a oriente, e galoppò a ovest con le grandi carovane fino al cuore del vecchio

impero di cui la città sotto la montagna era soltanto una minuscola parte. Enormi uccelli coriacei con astute facce da scimmia portarono la notizia a sud, sorvolando fiumi e foreste, in una dozzina di regni, dove uomini e donne pallidi e terribili come Gray Alys stessa lo ascoltarono nella solitudine delle loro torri. Arrivò anche a nord, oltre le montagne, nelle terre perdute.

Non impiegò molto tempo. In meno di due settimane un uomo si presentò da lei. «Io posso guidarti dove desideri» le disse. «Posso trovarti un lupo mannaro.»

Era un giovane snello e senza barba. Indossava pantaloni di cuoio consunti come quelli dei guardaboschi che vivono e cacciano nella desolazione spazzata dal vento al di là delle montagne. La sua pelle aveva il colore bruno di chi trascorre la vita all'aperto, anche se i capelli erano bianchi come la neve d'alta quota e gli ricadevano sulle spalle arruffati e selvaggi. Non indossava armatura, portava un lungo coltello al posto della spada e si muoveva con una scioltezza piena di circospezione. Sotto le candide ciocche di capelli che gli scendevano sulla fronte, gli occhi erano scuri e assonnati. Nonostante il sorriso aperto e cordiale, in lui c'era una strana indolenza, e quando pensava di non essere osservato sulle sue labbra affiorava un'espressione sognante e sensuale. Disse di chiamarsi Boyce.

Gray Alys lo guardò, ascoltò le sue parole e alla fine chiese: «Dove?».

«Una settimana di viaggio verso nord» rispose Boyce. «Nelle terre perdute.»

«Tu vivi là?» chiese Gray Alys.

«No. Non è un posto dove è possibile abitare. Ho una casa qui in città, ma vado spesso oltre le montagne. Sono un cacciatore. Conosco bene le terre perdute, e le creature che ci vivono. Tu cerchi un uomo che cammina come un lupo. Posso portarti da lui. Ma dobbiamo partire subito, se vogliamo arrivare prima della luna piena.»

Gray Alys si alzò. «Il mio carro è pronto, i cavalli sono stati nutriti e ferati. Quindi, partiamo!»

Boyce si tolse i sottili capelli bianchi dagli occhi e sorrise pigramente.

Il passo di montagna era alto, ripido e roccioso, e a tratti largo appena per far transitare il carro di Gray Alys, un veicolo ingombrante, lungo e pesante, senza aperture, un tempo dipinto a colori vivaci ma ormai talmente sbiadito dagli anni e dalle stagioni che le pareti di legno erano di un grigio slavato. Avanzava su sei ruote sferraglianti, e i due cavalli che lo tira-

vano erano necessariamente mostruosi, una volta e mezzo le bestie normali, e ciò nonostante arrancavano a passo lento su per il sentiero montagnoso. Boyce, che non aveva cavalcatura, camminava davanti o di fianco al carro, e a volte sedeva a cassetta vicino a Gray Alys. Il carro scricchiolava e cigolava. Impiegarono tre giorni per salire fino al punto più alto del passo, da dove, attraverso una fenditura tra le montagne, scorsero le aride distese delle terre perdute. Impiegarono altri tre giorni per discendere.

«Ormai ci vuole poco» promise Boyce a Gray Alys, quando raggiunsero le terre perdute. «Qui il terreno è piatto e sgombro, e si avanza facilmente. Tra un giorno, forse due, avrai quello che cerchi.»

«Sì» rispose Gray Alys.

Prima di lasciare le montagne, riempirono tutti i barili d'acqua, Boyce andò a caccia sulle pendici e tornò con tre conigli neri e la carcassa di un piccolo cervo, stranamente deformata, e quando Gray Alys gli chiese come li aveva abbattuti essendo armato solo di un coltello, Boyce sorrise, mostrò una fionda e scagliò in aria molte piccole pietre sibilanti. Gray Alys annuì. Fecero un piccolo falò, cucinarono due conigli e misero il resto della carne sotto sale. Il mattino dopo, all'alba, partirono per le terre perdute.

In effetti procedevano velocemente. Le terre perdute erano un posto freddo e vuoto, e il suolo era duro e compatto come le strade che serpeggiano nell'impero al di là della catena montuosa che avevano superato. Il carro avanzava in fretta, tra cigolii e sferragliamenti, oscillando da un lato e dall'altro. Nelle terre perdute non c'erano boschi da attraversare, né fiumi da guadare. La desolazione si estendeva davanti a loro su tutti i lati, apparentemente infinita. Di tanto in tanto vedevano un folto di alberi, nodosi e aggrovigliati insieme, con rami carichi di frutti rigonfi dalla buccia color indaco e scintillanti. Di tanto in tanto attraversavano un piccolo ruscello roccioso, le cui acque non oltrepassavano mai il livello delle anche. Di tanto in tanto ampie macchie di funghi bianchi chiazzavano la desolata terra grigia. Ma tutto questo capitava di rado. Per lo più attorno a loro c'erano soltanto il vuoto, le raccapriccianti pianure morte, e i venti. I venti delle terre perdute erano terribili. Soffiavano costantemente, erano freddi e pungenti, a volte portavano un odore di cenere, a volte sembravano ululare e gemere come anime dannate.

Alla fine si spinsero così in là che Gray Alys poté scorgere la fine delle terre perdute: un'altra cornice di montagne in lontananza, molto più a nord, una vaga linea bianco-azzurrognola lungo il grigio orizzonte. Avrebbero potuto viaggiare per settimane senza raggiungere quelle cime, Gray Alys

lo sapeva, eppure le terre perdute erano così piatte e vuote che le potevano già intravedere, in modo indistinto.

All'imbrunire, Gray Alys e Boyce si accamparono subito dopo un boschetto di strani alberi ritorti simili a quelli che avevano incontrato durante la marcia verso nord. Le piante offrivano loro un parziale riparo dalla furia del vento, ma continuavano a sentirlo accanirsi e arrancare verso di loro, torcendo le fiamme del loro falò in forme turbolente e suggestive.

«Queste terre sono davvero perdute» osservò Gray Alys mentre stavano mangiando.

«Hanno una loro bellezza» replicò Boyce. Infilzò un pezzo di carne con il suo lungo coltello e lo mise ad abbrustolire sopra il fuoco. «Questa notte, se le nuvole si diradano, sopra le montagne a nord vedrai le luci cremisi, grigie e marrone rossiccio muoversi come cortine catturate da questo vento incessante.»

«Mi è già capitato di vedere quelle luci» replicò Gray Alys.

«Io le ho viste molte volte» disse Boyce. Staccò a morsi un pezzo di carne, tirando con i denti, e un rivolo di grasso gli scivolò sul mento. Lui sorrise.

«Devi venire spesso da queste parti» disse Gray Alys.

Boyce alzò le spalle. «Vado a caccia.»

«Ma c'è qualche forma di vita in una simile desolazione?» chiese Gray Alys.

«Oh, sì» rispose Boyce. «Devi avere occhi per vederla, devi conoscere le terre perdute, ma c'è. Strane bestie, mai viste al di qua delle montagne, creature uscite da leggende e da incubi, cose incantate e cose maledette, la cui carne è dannatamente insolita e incredibilmente deliziosa. Anche esseri umani, o creature simil-umane. Lupi mannari e *changelings*, i bimbi portati dalle fate, e grigie forme che escono soltanto al crepuscolo, strani incroci di semivita e semimorte.» Il suo sorriso era amichevole e beffardo. «Ma tu sei Gray Alys, e di certo tutto questo lo sai. Si dice che anche tu, molto tempo fa, sei arrivata dalle terre perdute.»

«Si dice così» rispose Gray Alys.

«Noi due ci assomigliamo» ribatté Boyce. «Io amo la città, la gente, amo cantare, ridere, chiacchierare. Traggo piacere dalle comodità della mia casa, dal buon cibo e dal buon vino. Apprezzo gli attori che ogni autunno vengono all'alta fortezza a recitare per lady Melange. Mi piacciono gli abiti di buona qualità, i gioielli, le donne morbide e attraenti. Eppure una parte di me si sente a casa solo qui, nelle terre perdute, ascoltando il vento, os-

servando con circospezione le ombre all'imbrunire, sognando cose che gli abitanti delle città non hanno mai osato immaginare.» Nel frattempo si era fatto buio. Boyce sollevò il coltello, puntandolo verso nord, dove tenui luci avevano cominciato a brillare contro le montagne. «Guarda là, Gray Alys. Guarda come scintillano e si spostano. Se le osservi abbastanza a lungo, puoi riconoscere in loro delle figure, uomini, donne e creature che non sono né l'uno né l'altro, stagliarsi nell'oscurità. Le loro voci sono trasportate dal vento. Guarda e ascolta. In quelle luci avvengono grandi tragedie, spettacoli più imponenti e curiosi di quelli mai messi in scena sul palcoscenico di lady Melange. Senti? Vedi?»

Gray Alys stava seduta a gambe incrociate sulla dura terra battuta, gli occhi grigi imperscrutabili fissi su di lui, in silenzio. Alla fine parlò: «Sì» disse, e non aggiunse altro.

Boyce ripose il suo lungo coltello nel fodero e girò attorno al falò - che ormai si era ridotto a una manciata di braci rosseggianti - per andare a sedersi vicino a lei. «Sapevo che avresti visto» disse. «Noi due ci assomigliamo. Abbiamo addosso la carne della città, ma nel nostro sangue soffia ancora il vento gelido delle terre perdute. Lo vedo nei tuoi occhi, Gray Alys.»

Lei non disse niente; restò seduta a guardare le luci, sentendo la calda presenza di Boyce al suo fianco. Dopo un po', lui le mise un braccio attorno alle spalle, e Gray Alys non protestò. Più tardi, molto più tardi, quando del fuoco era ormai rimasto solo nero carbone e la notte si era fatta più fredda, Boyce allungò una mano e prendendole il mento fece ruotare il suo viso verso di lui. La baciò delicatamente sulle labbra sottili.

Allora Gray Alys si scosse, come svegliandosi da un sogno, lo rovesciò all'indietro, lo spogliò con mani abili, sicure e lo prese lì dov'era. Boyce la lasciò fare. Era sdraiato sulla fredda terra dura, con le mani intrecciate sotto la nuca, gli occhi sognanti e le labbra piegate all'insù in un pigro sorriso compiaciuto, mentre Gray Alys lo cavalcava, dapprima lentamente, poi più in fretta, sempre più in fretta, fino a raggiungere l'acme con sussulti frenetici. Nell'orgasmo, il suo corpo si tese come un arco e la testa si arrovesciò all'indietro; la bocca si aprì, come per gridare, ma non uscì alcun suono. Si udiva solo il vento, freddo e selvaggio, e il suo grido non era di piacere.

Il giorno dopo, l'alba era fredda e plumbea. Il cielo era coperto di sottili nuvole grigie ritorte, che scorrevano davanti a loro più velocemente di quanto in genere non facciano le nuvole. Qualsiasi luce attraversandole ri-

sultava smorta e incolore. Boyce camminava a fianco del carro che Gray Alys conduceva a passo tranquillo. «Adesso siamo molto, molto vicini» annunciò.

«Sì.»

Boyce le sorrise. Da quando erano diventati amanti il suo sorriso era cambiato. Era appassionato e misterioso, con una sfumatura di indulgenza. Il sorriso di chi sa. «Stanotte» le disse.

«Ci sarà la luna piena» rispose Gray Alys.

Boyce sorrise, si scostò i capelli dagli occhi e non disse niente.

Ben prima dell'imbrunire, salirono tra le rovine di una città senza nome, da lungo tempo dimenticata perfino dagli abitanti delle terre perdute. Restava poco a turbare il vuoto sconfinato, solo un ammasso di macerie, misere e abbandonate. Si poteva ancora distinguere il vago perimetro delle mura, ed erano rimasti in piedi alcuni camini, frastagliati e semidiroccati, a rodere l'orizzonte come neri denti marci. Qui non si poteva trovare riparo, non c'era vita. Dopo aver dato da mangiare ai cavalli, Gray Alys andò a rovistare tra le rovine, ma non trovò granché. Niente vasellame, né spade arrugginite, né libri. Nemmeno ossa. Nessuna traccia della gente che un tempo abitava lì, se di gente si era trattato.

Le terre perdute avevano risucchiato la vita da quel posto, portando via persino i fantasmi, per cui non era rimasta alcuna memoria. Un sole smorto era basso all'orizzonte, oscurato da nuvole fuggenti, e la scena le parlò con la voce del vento, urlò solitudine e disperazione. Gray Alys rimase a lungo, da sola, a guardare il tramonto, con la sottile mantella a brandelli che ondeggiava dietro di lei e il freddo vento che le azzannava l'anima. Alla fine si voltò e tornò verso il carro.

Boyce era seduto davanti al falò che aveva preparato. Aveva messo a scaldare del vino in una pentola di rame e di tanto in tanto aggiungeva delle spezie. Ogni volta che incontrava lo sguardo di Gray Alys, le sorrideva con il suo nuovo sorriso. «Il vento è freddo» le disse. «Ho pensato che una bevanda calda avrebbe reso più piacevole la nostra cena.»

Gray Alys fissò il sole che tramontava, poi guardò di nuovo Boyce. «Non è né il tempo né *il* luogo per il piacere, Boyce. Sta per scendere l'oscurità, e presto sorgerà la luna piena.»

«Sì» disse Boyce. Con un mestolo si versò un po' di vino caldo nella coppa e assaggiò. «Non c'è alcuna fretta di andare a caccia, però» disse sorridendo pigramente. «Sarà il lupo a venire da noi. La nostra scia verrà

portata lontano dal vento, in questo vuoto, e l'odore di carne fresca lo farà accorrere.»

Gray Alys non disse niente. Si allontanò e salì i tre gradini di legno del suo carro. Una volta dentro accese con cautela il braciere, e guardò la luce cambiare e guizzare sulle grigie pareti scolorite e sulla pila di pellicce su cui dormiva. Quando la luce si stabilizzò, Gray Alys fece scorrere un pannello, e fissò la lunga fila di indumenti sdruciti appesi ai pioli di quello stretto armadio. Cappe, mantelle e ampie camicie fluttuanti, lunghe vesti dalla foggia strana, abiti aderenti dalla testa ai piedi come una seconda pelle, e poi cuoio, piume e pellicce. Ebbe un momento di esitazione, poi allungò il braccio e scelse un ampio mantello fatto di migliaia di lunghe penne argentee con un delicato tocco di nero sulle punte. Dopo essersi tolta la semplice mantella di stoffa che indossava, Gray Alys fissò al collo il morbido indumento piumato: quando si voltò, il mantello le mulinò attorno, e l'aria morta del carro si rimescolò e per un breve attimo, prima che le penne si riadagiassero e tornassero alla quiete di prima, parve diventare viva. Poi Gray Alys si chinò e aprì un'enorme cassa di rovere, con rinforzi in ferro e cuoio. Ne tirò fuori una piccola scatola. Sul feltro grigio c'erano dieci anelli, ognuno con un lungo artiglio d'argento al posto della pietra. Gray Alys li indossò metodicamente, un anello in ogni dito, e quando si rialzò e strinse il pugno, gli artigli emanarono un bagliore oscuro e minaccioso nel chiarore del braciere.

Fuori, era sceso il crepuscolo. Boyce non aveva preparato da mangiare, notò Gray Alys, prendendo posto dall'altra parte del fuoco rispetto al cacciatore dai pallidi capelli che sedeva sorseggiando vino caldo.

«Che splendida mantella!» osservò lui gentilmente.

«Sì» disse Gray Alys.

«Nessuna mantella, però, ti aiuterà quando *lui* sarà qui.»

Gray Alys sollevò una mano chiusa a pugno. Gli artigli intercettarono la luce del fuoco emanando bagliori.

«Ah!» disse Boyce. «Argento.»

«Argento» confermò Gray Alys, abbassando la mano.

«Mah» commentò Boyce. «Altri sono venuti armati d'argento: croci d'argento, coltelli d'argento, frecce con la punta d'argento. Tutti quei guerrieri argentati adesso sono polvere. Lui si è saziato della loro carne.»

Gray Alys alzò le spalle.

Boyce la guardò meditabondo, poi sorrise e tornò al suo vino. Gray Alys si strinse meglio la mantella attorno al corpo per non far entrare il vento

freddo. Dopo un po', scorse in lontananza delle luci muoversi sullo sfondo delle montagne a nord. Ricordò quello che lei stessa aveva visto, e i racconti evocati da Boyce di quel dramma di ombre colorate. Erano storie truci e terribili. Nelle terre perdute, non ce n'erano altre.

Alla fine un'altra luce attirò il suo sguardo. Un diffuso chiarore a est, e sangue e sinistro. Stava per sorgere la luna.

Gray Alys fissò con calma oltre il fuoco da campo che si stava estinguendo. Boyce aveva cominciato a mutare forma.

Vide il suo corpo contorcersi mentre le ossa e i muscoli all'interno si trasformavano, vide i suoi bianchi capelli diventare sempre più lunghi, vide il suo sorriso indolente far posto a un ampio sogghigno che gli dilaniò la faccia, vide i canini allungarsi e la lingua sporgere a penzoloni, vide la coppa di vino cadere mentre le sue mani si fondevano, si torcevano e diventavano zampe. A un certo punto l'essere tentò di dire qualcosa, ma al posto delle parole gli uscì solo un verso roco e volgare, a metà tra il ringhio e la risata, un suono tra l'umano e il bestiale. Poi rovesciò indietro la testa e ululò, cominciò a strapparsi i vestiti finché giacquero sparsi a brandelli attorno a lui, che non era più Boyce. Il lupo stava dall'altra parte del fuoco rispetto a Gray Alys: una grande bestia bianca irsuta, una volta e mezzo un lupo normale, le fauci un feroce squarcio rosso, occhi scarlatti incandescenti. Gray Alys fissò quegli occhi mentre si alzava e scuoteva la polvere dalla mantella piumata. Erano occhi che sapevano, scaltri, sagaci. Nel fondo di quegli occhi vide un sorriso, il sorriso di chi conosce un segreto.

Il sorriso di chi è troppo sicuro.

Il lupo ululò ancora, un lungo suono selvaggio che si mescolò a quello del vento. Dopo di che balzò, diritto oltre le braci del fuoco che aveva preparato.

Gray Alys stese in fuori le *braccia*, raccolse la mantella tra le mani, e si trasformò.

La metamorfosi fu più rapida di quella di Boyce, finì subito dopo essere iniziata, ma per Gray Alys durò un'eternità. Dapprima ci fu la strana sensazione di soffocamento, di compressione, quando la mantella le aderì alla pelle, poi il senso di vertigine e un singolare languore liquido mentre i muscoli cominciavano a fondersi, a scorrere e *cambiare* forma. E alla fine l'euforia, quando il potere fluì in lei e le si riversò nelle vene: un vino più forte, caldo e selvaggio della bevanda speziata che Boyce aveva riscaldato sul fuoco.

Sbatté le grandi ali argentee dalle punte nere, la polvere si rimescolò e

vorticò mentre lei si librava al chiarore della luna, fuori portata, al di sopra del balzo del lupo bianco, ancora più su, fino a quando le rovine si fecero insignificanti, laggiù, sotto di lei. Il vento *la* prese, l'accarezzò con gelide mani vibranti, lei gli si concesse e si innalzò. Le sue grandi ali si riempirono della spaventosa melodia delle terre perdute, portandola sempre più in alto. Il suo crudele rostro ricurvo si aprì e si richiuse più volte, ma non ne uscì alcun suono. Volteggiò nel cielo, ebbra di volo. La sua vista, più acuta di quanto potrebbe mai essere quella umana, colse tutto ciò che di morto o semimorto si muoveva e si trascinava sull'arida faccia delle terre perdute. Le cortine di luci a nord danzavano davanti a *lei*, mille volte più luminose e splendide di prima, quando per percepirle aveva solo la debole vista di quella povera creatura chiamata Gray Alys. Desiderava volare verso di loro, puntando dritto a nord, sempre più a nord, per danzare tra quelle luci, riducendole a strisce incandescenti con i suoi artigli.

Sollevò gli artigli, in segno di sfida. Erano lunghi e malvagiamente ricurvi, affilati come rasoi, e la luce della luna balenò per tutta la loro lunghezza, pallida sull'argento. E allora ricordò. Disegnando un ampio cerchio cambiò direzione e, a malincuore, si allontanò dalle luci delle terre a nord che la chiamavano. Le ali sbatterono varie volte, e lei cominciò a scendere, emettendo acute strida nell'aria tenebrosa mentre si tuffava sulla sua preda.

Lo vide distante, sotto di lei, una pallida sagoma bianca che sfrecciava lontano dal carro, lontano dal fuoco, cercando riparo nelle ombre e nei posti bui. Ma nelle terre perdute non esisteva riparo. Lui era forte, instancabile, e le sue lunghe zampe possenti lo facevano avanzare con un passo energico, rapido e costante, che copriva i chilometri come niente. Aveva già percorso un lungo tratto dal loro accampamento. Ma per quanto fosse veloce, lei lo era di più. Dopo tutto, lui era soltanto un lupo, e lei il vento in persona.

Discese in assoluto silenzio, fendendo l'aria come un coltello, gli artigli argentei spalancati. Ma il lupo doveva avere scorto la sua ombra sfrecciare su di lui, stagliata nel chiaro di luna, perché quando lei si avvicinò, balzò in avanti selvaggiamente, spinto dalla paura. Fu inutile. Stava correndo alla massima velocità quando lei gli passò sopra, rastrellandolo con gli artigli. Attraversarono la pelliccia e lacerarono la carne come dieci splendidi spade d'argento; lui rallentò il passo, vacillò e cadde.

Lei sbatté le ali e con un volteggio si preparò a un'altra incursione, nel frattempo il lupo si rialzò e guardò la sua temibile figura scura contro la luna, con occhi più luminosi che mai, resi febbrili dalla paura. Rovesciò la

testa all'indietro ed emise un ululato straziante, a implorare pietà.

Ma in lei non c'era pietà. Calò sempre di più, gli artigli coperti di sangue, il rostro aperto per squarciare e strappare. Il lupo l'aspettò, e fece un balzo per intercettare il suo volo, ringhiando e cercando di mordere. Ma non poteva competere con lei.

Lo colpì passando, eludendolo con facilità, e gli inferse altri cinque lunghi tagli da cui subito sgorgò sangue.

Al passaggio successivo il lupo era troppo debole per correre e balzare contro di lei. Rimase a guardarla roteare e scendere, e il suo enorme corpo irsuto fu percorso da brividi poco prima dell'attacco.

Finalmente i suoi occhi si aprirono, vacui e offuscati. Emise un lamento e si mosse debolmente. Era giorno, e lui era di nuovo al campo, sdraiato accanto al fuoco. Sentendolo muoversi, Gray Alys si avvicinò, si inginocchiò e gli sollevò la testa. Gli avvicinò una coppa di vino alle labbra, finché non ebbe bevuto a sufficienza.

Quando Boyce si distese di nuovo, poté leggere lo stupore nei suoi occhi, la sorpresa di essere ancora vivo. «Tu sapevi...» disse con voce roca. «Sapevi... chi ero.»

«Sì» disse Gray Alys. Era tornata quella di prima: una piccola donna minuta, senza età, con grandi occhi grigi, vestita con abiti sbiaditi. La mantella di piume era stata riposta, gli artigli d'argento non ornavano più le sue dita.

Boyce cercò di mettersi a sedere, trasalì per il dolore e siriadagiò sulla coperta che lei gli aveva messo sotto. «Pensavo... di essere morto» disse.

«Ci sei andato vicino» replicò Gray Alys.

«Argento» commentò Boyce amareggiato. «L'argento taglia e brucia.»

«Sì.»

«Però mi hai salvato» aggiunse, confuso.

«Sono tornata me stessa, ti ho riportato indietro e mi sono presa cura di te.»

Boyce sorrise, anche se era solo il pallido fantasma del suo vecchio sorriso. «Ti trasformi a piacere» esclamò con stupore. «Ah, è un potere per il quale sarei pronto a uccidere, Gray Alys.»

Lei non disse niente.

«Qui era troppo aperto» riprese. «Avrei dovuto portarti da qualche altra parte. Se ci fossero stati dei ripari... costruzioni, boschi, qualcosa... non avresti avuto gioco così facile con me.»

«Ho altre pelli» replicò Gray Alys. «Orso, tigre... non sarebbe stato diverso.»

«Ah» esclamò Boyce, e chiuse gli occhi. Quando li riaprì, si sforzò di fare un mezzo sorriso. «Eri bella, Gray Alys. Ti ho guardato a lungo volteggiare, prima di capire che cosa significava e iniziare a correre. Era difficile distogliere lo sguardo da te. Sapevo che eri il mio destino, ma non potevo guardare altrove. Così bella, tutta argento e fumo, con occhi di brace. L'ultima volta che ti ho visto scendere in picchiata su di me, quasi mi rallegravo. Meglio morire ucciso da una creatura così terribile e bella, ho pensato, che per mano di qualche lurido cavaliere insignificante, con la punta della picca in argento.»

«Mi dispiace» disse Gray Alys.

«No» aggiunse in fretta Boyce. «È meglio che tu mi abbia salvato. Mi rimetterò in fretta, vedrai. Anche le ferite dell'argento sanguinano ma per poco. Poi saremo insieme.»

«Sei ancora debole» gli disse Gray Alys. «Dormi.»

«Sì» disse Boyce. Le sorrise, e chiuse gli occhi.

Erano passate diverse ore quando Boyce finalmente si svegliò. Si sentiva molto più in forze, le ferite si erano quasi rimarginate. Ma quando cercò di alzarsi, non ci riuscì. Era ancorato sul posto, gambe e braccia divaricate, mani e piedi saldamente legati a pioli conficcati nel duro terreno grigio.

Gray Alys lo guardò fare quella scoperta, lo sentì urlare spaventato. Andò da lui, gli sollevò la testa e gli diede dell'altro vino.

Quando si tirò indietro, lui si contorse furiosamente, fissando prima le corde poi lei. «Perché lo hai fatto?» gridò.

Gray Alys non disse niente.

«Perché? Non capisco, Gray Alys. *Perché?* Mi hai salvato, curato, e adesso sono qui legato.»

«La risposta non ti piacerebbe, Boyce.»

«La luna!» ringhiò ferocemente. «Hai paura di quello che potrebbe capitare stanotte, quando mi trasformerò di nuovo.» Boyce sorrise, contento di essere riuscito a capire. «Sei una sciocca. Non ti farei alcun male, non adesso, dopo quello che c'è stato tra noi, dopo quello che so. Noi ci apparteniamo, Gray Alys. Tu e io siamo uguali. Abbiamo visto le luci insieme, e io ti ho visto volare! Dobbiamo avere fiducia l'uno nell'altra! Slegami.»

Gray Alys si adombrò, sospirò e non rispose.

Boyce la fissò senza capire. «Perché?» chiese di nuovo. «Sciogliami,

Alys, lascia che dimostri la veridicità delle mie parole. Non devi avere paura di me.»

«Io non ho paura di te, Boyce» disse tristemente.

«Bene» replicò entusiasta. «Allora liberami, e trasformati insieme a me. Questa notte diventa un grande felino, e corri al mio fianco, caccia con me. Ti posso condurre da prede che non hai mai neanche immaginato. Ci sono così tante cose che possiamo fare insieme. Tu sai quello che si prova quando si cambia corpo, conosci la verità, hai assaporato il potere, la libertà, visto le luci con occhi d'animale, sentito l'odore del sangue fresco, gioito uccidendo. Conosci... la libertà... la sua ebbrezza... tu sai...»

«Io so» ammise Gray Alys.

«Allora liberami! Siamo fatti l'uno per l'altro. Vivremo insieme, ci ameremo, catteremo insieme.»

Gray Alys scosse la testa.

«Non capisco» disse Boyce. Cercò di strappare le corde, imprecò, poi cadde di nuovo indietro. «Sono ripugnante? Mi trovi sgradevole, brutto?»

«No.»

«Allora perché?» chiese con amarezza. «Altre donne mi hanno amato, mi trovavano bello. Donne ricche, affascinanti, le più belle del circondario. Tutte mi volevano, anche dopo avere saputo la verità.»

«Ma tu non hai mai ricambiato il loro amore, Boyce» replicò lei.

«No» ammise. «Non le ho amate davvero. Però non ho mai tradito la loro fiducia, se è questo che pensi. Trovo la mia preda qui, nelle terre perdute, non tra chi mi vuole bene.» Boyce sentiva il peso dello sguardo di Gray Alys, e proseguì. «Come potevo amarle più di così?» dichiarò appassionatamente. «Potevano conoscere solo una parte di me, quella che vive in città, ama il vino, i canti e le lenzuola profumate. Il resto di me vive qui, nelle terre perdute, e sa cose che loro non potranno conoscere mai, povere tenere creature. L'ho anche detto, a quelle che insistevano di più. Per unirsi interamente a me, devono correre e cacciare al mio fianco. Come te. Lasciami andare, Gray Alys. Vola per me, guardami correre. Cacciamo insieme.»

Gray Alys si alzò e sospirò. «Mi dispiace, Boyce. Se potessi ti risparmierei, ma bisogna che ciò che deve compiersi si compia. Se tu fossi morto la notte scorsa, sarebbe stato inutile. Ciò che è morto non ha potere. Notte e giorno, bianco e nero sono deboli. Tutta la forza deriva dal regno intermedio, dal crepuscolo, dall'ombra, dal tragico punto tra la vita e la morte. Dal grigio, Boyce, dal grigio.»

Lui diede un altro strappo alle corde, con violenza, e iniziò a piangere, a

imprecare e digrignare i denti. Gray Alys si allontanò, ritrovò la solitudine del suo carro. Restò lì per ore, seduta da sola al buio, ad ascoltare Boyce che bestemmiava, gridava minacce, implorazioni e professioni d'amore. Gray Alys restò lì fino a dopo il sorgere della luna. Non volle assistere alla mutazione, vedere la sua umanità abbandonarlo per l'ultima volta.

A un certo punto le grida erano diventate ululati, bestiali, irrefrenabili, carichi di dolore. Solo allora Gray Alys scese dal carrozzone. La luna piena gettava una pallida luce smorta sulla scena. Fissato al duro suolo, il grande lupo bianco si contorceva, ululava e si dibatteva, fissandola con famelici occhi scarlatti.

Gray Alys gli si avvicinò con calma. In mano teneva un lungo coltello da scalco in argento, con eleganti simboli magici incisi sulla lama.

Quando finalmente il lupo smise di dibattersi, il lavoro procedette più spedito, ma fu comunque una notte lunga e cruenta. Gray Alys lo uccise nell'ultimo istante, prima che spuntasse l'alba e lo trasformasse di nuovo, ridandogli una voce umana per esprimere la sua agonia. Poi riappese la pelle, portò fuori gli attrezzi e scavò una fossa molto profonda nella terra fredda e compatta. Ci mise sopra una pila di pietre e macerie, per proteggerlo dagli esseri che vagavano per le terre perdute, ghouls, avvoltoi e altre creature che non disdegnavano la carne morta. Impiegò quasi tutto il giorno per seppellirlo, poiché il terreno era molto duro, anche se, mentre lavorava, sapeva che era comunque inutile.

E una volta che ebbe finito, ed era di nuovo calata l'oscurità, entrò un'altra volta nel carro, e ne uscì indossando la grande mantella di mille penne argenteo con le punte nere. Si trasformò, e cominciò a volare e volare, con un ritmo teso e instancabile, immersa in strane luci e unita alle tenebre. Volò per tutta la notte, sotto una beffarda luna piena, e poco prima dell'alba lanciò un unico grido, uno strillo penetrante di angoscia e disperazione che riecheggiò come un lamento funebre sul tagliente filo del vento e ne mutò il suono per sempre.

Forse Jerais era spaventato da quello che avrebbe potuto ricevere, perché non ritornò da Gray Alys da solo. Portò con sé altri due cavalieri, un uomo massiccio tutto vestito di bianco, sul cui scudo campeggiava un teschio inciso nel ghiaccio, e un altro cremisi, che aveva come stemma un uomo avvolto dalle fiamme. Si fermarono sulla porta, senza togliere l'elmo, in silenzio, mentre Jerais si avvicinava cautamente a Gray Alys. «Ebbene?»

domandò.

Sul grembo della donna era adagiata una pelle di lupo, la pelliccia di una bestia enorme, candida come neve di montagna. Lei si alzò e offrì la pelle a Blue Jerais, drappeggiandogliela sul braccio teso. «Di' a lady Melange di farsi un taglio, e lasciare gocciolare il sangue sulla pelle del lupo. Deve aspettare quando c'è la luna, nel momento in cui sorge, e avrà il potere. Le basterà indossare questa pelle come una mantella, e si trasformerà. Giorno o notte, con la luna piena o senza luna, non ha importanza.»

Jerais guardò la pesante pelliccia bianca e fece un sorriso sforzato. «Una pelle di lupo, eh? Non me l'aspettavo. Pensavo a una pozione, a un incantesimo.»

«No, la pelle di un lupo mannaro» rispose Gray Alys.

«Un lupo mannaro?» La bocca di Jerais si contorse in una strana smorfia, e un lampo gli attraversò i profondi occhi color zaffiro. «Bene, Gray Alys, hai fatto quello che lady Melange ti aveva domandato, ma hai disatteso la mia richiesta. Ti avevo pagato per non avere successo. Ridammi la gemma.»

«No» disse Gray Alys. «Me la sono guadagnata, Jerais.»

«Non ho avuto quello che chiedevo.»

«Hai quello che volevi, e questo è ciò che ti avevo promesso.» I suoi occhi grigi incrociarono quelli di lui senza timore. «Pensavi che il mio fallimento ti avrebbe aiutato a ottenere ciò che volevi davvero, e che il mio successo ti avrebbe condannato. Sbagliavi.»

Jerais sembrava divertito. «E io che cosa desidero davvero?»

«Lady Melange» rispose Gray Alys. «Sei stato uno dei tanti amanti, ma volevi di più. Volevi tutto. Sapevi di essere al secondo posto nel suo cuore. Ho cambiato le cose. Torna da lei, e portale ciò che ha comprato.»

Quel giorno ci furono cupi lamenti nell'alta fortezza sulla montagna, quando Blu Jerais si inginocchiò davanti a lady Melange e le porse la bianca pelliccia di lupo. Ma una volta che le urla e i pianti furono cessati, lei prese la grande mantella albina, ci versò sopra il suo sangue e imparò a trasformarsi. Non fu l'unione che lei desiderava, tuttavia fu un'unione. Così ora vaga ogni notte tra i bastioni e il fianco della montagna, e la gente della città dice che il suo ululato è carico di dolore.

E Blue Jerais, che un mese dopo il ritorno di Gray Alys dalle terre perdute la sposò, di giorno sedeva nel salone accanto a una pazza, e si chiudeva a chiave nella propria stanza di notte, terrorizzato dagli occhi rosso acceso della moglie, e non andò più a caccia, né rise, né provò piacere.

Da Gray Alys puoi comprare tutto quello che vuoi.
Ma è meglio di no.

"In the Lost Lands" copyright © 1982 by George R.R. Martin. From *Amazons II* (DAW, 1982).

RE DELLA SABBIA

Simon Kress viveva da solo in un ranch tra riarse colline rocciose, a cinquanta chilometri dalla città. Così, quando fu chiamato improvvisamente per lavoro, non aveva vicini cui poter comodamente imporre le sue amate bestiole. L'avvoltoio non era un problema: se ne stava appollaiato su una torretta campanaria in disuso e di solito riusciva a cavarsela trovando in qualche modo da sfamarsi. Lo shambler venne semplicemente messo alla porta, e lasciato in balia di se stesso; quel mostriciattolo si sarebbe rimpinzato di lumaconi, piccoli uccelli e rocciaclimber. Invece la grande vasca per i pesci, piena di autentici piranha della Terra, costituiva un problema. Kress alla fine gettò nell'acquario una coscia di bue. I piranha potevano sempre mangiarsi a vicenda, se fosse stato trattenuto più a lungo del previsto. Lo avevano già fatto in passato, e la cosa lo divertiva.

Purtroppo quella volta fu trattenuto *molto* più a lungo del previsto. Quando finalmente ritornò, tutti i pesci erano morti. E così l'avvoltoio. Lo shambler si era arrampicato sulla torretta e se lo era mangiato. Simon Kress era seccato.

Il giorno dopo volò con il suo aeromobile ad Asgard, a circa duecento chilometri di distanza. Asgard era la città più grande di Baldur, e vantava anche l'astroporto più antico e vasto. Kress amava stupire gli amici con animali insoliti, divertenti e costosi: Asgard era il posto giusto dove acquistarli.

Quella volta, però, ebbe poca fortuna. Animali da Tutti i Mondi aveva chiuso i battenti, t'Etherane il Venditore di Piccoli Animali cercò di rifilarli un altro avvoltoio, e da Acque Straniere non c'era niente di esotico, solo piranha, squali-lucciola e seppie-ragno. Kress li aveva già avuti, voleva qualcosa di nuovo.

Verso sera si trovò a passeggiare lungo Viale dell'Arcobaleno, alla ricerca di negozi che non aveva mai visitato. Essendo vicino all'astroporto, la strada era piena di importatori: grandi empori con lunghe vetrine appari-

scenti, dove manufatti alieni rari e costosi troneggiavano su cuscini di feltro sullo sfondo di scuri drappaggi che lasciavano l'interno nel mistero. In mezzo a questi magazzini c'erano negozietti di rigattieri, polverosi tuguri che esponevano cumuli di cianfrusaglie provenienti da altri mondi. Kress cercò in entrambi i tipi di attività commerciali, con pari insoddisfazione.

Poi si imbatté in un negozio che era diverso.

Si trovava vicino all'astroporto. Kress non lo aveva mai visto prima. Occupava un piccolo edificio a un solo piano, tra un bar dell'euforia e un tempio-bordello della Segreta Sorellanza. Verso il fondo, Viale dell'Arcobaleno mostrava segni di degrado.

Il negozio in sé era insolito. Attirava l'attenzione.

Le vetrine erano piene di una specie di nebbia, ora rosso chiaro, ora grigia come la vera nebbia, poi scintillante e dorata. La foschia vorticava, formava mulinelli, illuminata da un vago bagliore proveniente dall'interno. Kress scorre la merce in vetrina: congegni, pezzi d'arte, altri oggetti che non riconosceva, ma non poteva vederli bene. La bruma fluiva morbida-mente su di loro, svelando ora una parte ora l'altra, poi nascondendo tutto. L'effetto era intrigante.

Mentre stava guardando, la nebbia cominciò a formare delle lettere. Una parola per volta. Kress si fermò e lesse:

WO.E.OMBRA.IMPORTATORI.MANUFATTI.ARTE.FORMEDIVIT
A.E.MISC.

La scritta si bloccò. Attraverso la nebbia, Kress vide qualcosa che si muoveva dentro il negozio. Quello e il termine "formedivita" nel messaggio promozionale furono sufficienti. Si gettò la mantella da passeggio sopra la spalla e varcò la soglia.

Una volta dentro, Kress restò disorientato. L'interno appariva spazioso, molto più grande di quanto facesse supporre la facciata relativamente modesta. Era poco illuminato, silenzioso. Il soffitto mostrava un panorama stellare, con tanto di nebulose a spirale, molto buio e realistico, bellissimo. Tutti i banconi luccicavano debolmente, per esporre al meglio la merce che contenevano. I corridoi erano ricoperti da una bassa coltre di nebbia, che in certi punti gli arrivava quasi alle ginocchia e turbinava attorno ai piedi quando camminava.

«Come posso aiutarla?»

Sembrava sorta dalla nebbia. Alta, pallida ed emaciata, indossava una larga tuta da paracadutista grigia e uno strano cappellino portato all'indietro.

«Lei è Wo oppure Ombra?» chiese Kress. «O soltanto una commessa?»

«Jala Wo, per servirla» rispose lei. «Ombra non tratta con i clienti. Non ci sono commesse.»

«Avete una bella attività» esclamò Kress. «Strano che non abbia mai sentito parlare di voi.»

«Abbiamo appena aperto questo negozio su Baldur» rispose la donna. «Però abbiamo numerose succursali in altri mondi. Che cosa le interessa? Forse oggetti artistici? Lei ha l'aria di un collezionista. Abbiamo belle sculture in cristallo di Nor T'alush.»

«No, ho già tutte le sculture di cristallo che desidero» rispose Kress. «Sto cercando un animale domestico.»

«Una formadivita?»

«Sì.»

«Aliena?»

«Ovviamente.»

«Abbiamo disponibile un imitatore. Proviene dal Mondo di Celia. Un piccolo scimmioide, intelligente. Oltre a imparare a parlare, saprà imitare la sua voce, le sue inflessioni, i gesti, perfino le espressioni del viso.»

«Carino» disse Kress «e comune. Due cose che non mi interessano, Wo. Voglio qualcosa di esotico, di insolito, e di non carino. Odio gli animali carini. Attualmente ho uno shambler, importato da Cotho con una spesa non trascurabile. Ogni tanto gli do da mangiare una nidiata di gattini randagi. Ecco qual è il mio concetto di carino. Mi sono spiegato?»

Wo fece un sorriso enigmatico. «Ha mai avuto un animale che la adorasse?»

Kress le rivolse un ampio sorriso. «Sì, talvolta. Ma io non cerco adorazione, Wo. Solo divertimento.»

«Ha frainteso le mie parole» replicò Wo, con lo stesso strano sorriso sulle labbra. «Intendo adorazione in senso letterale.»

«Che cosa sta dicendo?»

«Penso di avere ciò che fa per lei» disse Wo. «Mi segua.»

Gli fece strada tra i banconi rilucenti e imboccò un lungo, nebbioso corridoio sotto l'artificiale chiarore stellare. Attraversarono un muro di foschia e si trovarono in un'altra parte del negozio: si fermarono davanti a una grande vasca di plastica. Un acquario, pensò Kress.

Wo gli fece cenno: lui si avvicinò e vide di essersi sbagliato. Era un terrario. Conteneva un deserto in miniatura, di circa due metri quadrati, di un colore rosso pallido e stinto sotto un'esangue luce rossastra. Rocce di quar-

zo, granito e basalto. A ogni angolo della vasca, un castello.

Kress batté le palpebre, guardò meglio e si corresse: i castelli erano soltanto tre. Il quarto era cadente, una rovina che si stava sgretolando. Gli altri, invece, erano rozzi ma intatti, vere sculture di pietra e sabbia. Sui loro bastioni e sotto i porticati si arrampicavano creature minuscole. Kress schiacciò la faccia contro la parete di plastica. «Insetti?» chiese.

«No» rispose Wo. «Una formadivita molto più complessa, e più intelligente. Molto più svegli del suo shambler. Sono chiamati re della sabbia.»

«Insetti» ribadì Kress, allontanandosi dalla vasca. «Non m'importa di quanto siano complessi.» Aggrottò le sopracciglia. «E mi faccia la cortesia di non cercare di abbindolarmi con il discorso dell'intelligenza: quei così sono troppo piccoli per avere qualcosa di più di un cervello rudimentale.»

«Condividono delle menti-alveare» spiegò Wo. «In questo caso delle menti-castello. In effetti nella vasca al momento ci sono solo tre organismi, il quarto è morto: come vede, il suo castello è caduto.»

Kress si riavvicinò al terrario. «Menti-alveare, dice? Interessante.» Poi si accigliò di nuovo. «Però è solo un formicaio gigante. Speravo in qualcosa di meglio.»

«Combattono delle guerre.»

«Davvero? Mmh.» Kress diede un'altra occhiata.

«La prego di notare i colori» gli disse Wo, indicando le creature che si accalcavano sul castello più vicino. Una di loro stava rasgando la parete della vasca. Kress la esaminò con attenzione. Continuava a sembrargli un insetto. Lungo appena quanto un'unghia, con sei zampe e altrettanti microscopici occhi distribuiti attorno al corpo. Delle temibili mascelle schioccavano visibilmente, mentre due lunghe antenne sottili tessevano trame nell'aria. Antenne, mandibole, occhi e zampe erano nero fuliggine, ma il colore dominante era l'arancione bruciato del carapace. «È un insetto» insisté Kress.

«Non è un insetto» replicò Wo con calma. «L'esoscheletro si stacca, quando il re della sabbia cresce. Se cresce. In una vasca di queste dimensioni non succede.» Prese Kress per il gomito, e lo fece spostare davanti al castello successivo. «Osservi ora i colori di questi.»

Ubbidì. Erano diversi. I re della sabbia avevano il carapace rosso acceso, mentre antenne, mandibole, occhi e zampe erano gialli. Kress guardò dall'altra parte della vasca. Gli abitanti del terzo castello ancora in vita erano color avorio, con gli arti e il resto rossi. «Mmh» fece.

«Come dicevo, combattono» disse Wo. «Stringono anche tregue e alle-

anze. È stata un'alleanza a distruggere il quarto castello. I neri stavano diventando troppo numerosi, allora gli altri si sono uniti per annientarli.»

Kress non era ancora convinto. «Divertente, senza dubbio, ma anche gli insetti combattono.»

«Gli insetti però non adorano nessuno» disse Wo.

«Scusi?»

Wo sorrise e indicò il castello. Kress guardò. Sulla parete della torre più alta era stato inciso un viso. Lo riconobbe. Era la faccia di Jala Wo. «Ma come...?»

«Ho proiettato per alcuni giorni un ologramma della mia faccia. Il volto di dio, capisce? Li nutro, sono sempre con loro. I re della sabbia hanno poteri psionici rudimentali, vicini alla telepatia. Sentono chi sono, ed esprimono l'adorazione per me decorando i loro edifici con il mio ritratto. Ce n'è uno su ogni castello, guardi.» Era così.

Nella scultura la faccia di Jala Wo era serena e pacifica, molto realistica. Kress restò meravigliato dalla perfezione tecnica della riproduzione. «Come fanno?»

«Le prime zampe si flettono come braccia. Hanno anche una sorta di dita: tre piccoli tralci flessibili. E cooperano bene, sia per costruire che per combattere. Tenga presente che le unità mobili dello stesso colore hanno tutte la medesima mente.»

«Mi spieghi meglio» chiese Kress.

Wo sorrise. «La mandibola vive nel castello. Mandibola è il nome che le ho dato io. Un po' riduttivo, se vogliamo, poiché la creatura è al tempo stesso madre e stomaco. Femmina, grande quanto il suo pugno, immobile. In realtà, re della sabbia è un appellativo improprio. Le unità mobili sono contadini e guerrieri, chi comanda davvero è la regina. Ma anche questa analogia è sbagliata. Ogni castello, considerato nel suo complesso, è un'unica creatura ermafrodita.»

«E cosa mangiano?»

«Le unità mobili si nutrono di pap, cibo predigerito proveniente dall'interno del castello. Lo ricevono dalla mandibola, che lo ha lavorato per diversi giorni. I loro stomaci non possono assumere altro, per cui se la mandibola muore, nel giro di poco muoiono tutti. La mandibola mangia... di tutto. Non avrà particolari spese in proposito. Andranno benissimo gli avanzi di cucina.»

«E cibo vivo?» chiese Kress.

Wo alzò le spalle. «Be', ogni mandibola mangia le unità mobili degli al-

tri castelli.»

«Sono interessato» ammise lui. «Se solo non fossero così piccoli.»

«I suoi possono diventare più grandi, questi sono piccoli perché la vasca è piccola. Pare che siano in grado di limitare la propria crescita in base allo spazio disponibile. Se noi li spostassimo in un contenitore più grande, riprenderebbero a svilupparsi.»

«Mmh, la vasca dei miei piranha è il doppio di questa, e vuota. Andrebbe ripulita, riempita di sabbia...»

«Wo e Ombra si faranno carico dell'installazione, con piacere.»

«D'accordo» rispose Kress. «Allora vorrei quattro castelli integri.»

«Certamente» disse Wo.

Cominciarono a discutere sul prezzo.

Tre giorni più tardi, Jala Wo arrivò nella proprietà di Simon Kress con i re della sabbia in letargo e un gruppo di operai per la sistemazione dell'impianto. Gli assistenti di Wo erano diversi da tutti gli alieni cui Kress era abituato: rozzi bipedi tarchiati, con quattro braccia e occhi sporgenti plurisfaccettati. La loro pelle era spessa e coriacea, ritorta in corni, spine dorsali e protuberanze in insoliti punti del corpo. In compenso erano molto forti e lavoratori indefessi. Wo impartì gli ordini in una lingua musicale che Kress non aveva mai sentito.

In un giorno fecero tutto. Spostarono la vasca dei piranha al centro dell'ampio soggiorno, con i divani ai lati per godersi meglio lo spettacolo, la ripulirono e la riempirono fino a due terzi di sabbia e roccia. Successivamente installarono uno speciale sistema di illuminazione che doveva provvedere alla fioca luce rossastra amata dai re della sabbia e al tempo stesso proiettare immagini olografiche nella vasca. Sopra montarono una robusta copertura di plastica, con incorporato un meccanismo per l'alimentazione. «In questo modo può dare da mangiare ai suoi re della sabbia senza togliere il coperchio» spiegò Wo. «Non vorrà certo correre il rischio che le unità mobili possano fuggire.»

Nel coperchio era inserito anche un dispositivo per il controllo della temperatura, che regolava la giusta quantità di umidità. «L'aria deve essere asciutta, ma non troppo» proseguì Wo.

Infine, uno degli operai con quattro braccia entrò nella vasca e scavò una profonda buca in ogni angolo. Un collega gli passò le mandibole in letargo, prelevandole una per una dalle valigette criogeniche da ibernazione. Il loro aspetto era insignificante. Kress pensò che sembravano pezzi di carne

cruda mezzo putrefatta e picchiettata. Provvisti di una bocca.

L'alieno le seppellì, una in ogni angolo della vasca. Poi gli assistenti di Wo sigillarono tutto e se ne andarono.

«Il caldo farà uscire le mandibole dal letargo» spiegò Wo. «In meno di una settimana, le unità mobili cominceranno a dischiudersi e a salire in superficie. Si assicuri di dare loro molto da mangiare. Avranno bisogno di tutte le loro forze, finché non si saranno ambientate. Credo che nel giro di tre settimane comincerà a vedere i castelli.»

«E la mia faccia? Quando la scolpiranno?»

«Attivi l'ologramma tra circa un mese» lo istruì «e abbia pazienza. Per qualsiasi problema, non esiti a chiamare. Wo e Ombra sono al suo servizio.» Fece un inchino e se ne andò.

Kress tornò verso la vasca e si accese un bastoncino-della-gioia. Il deserto era vuoto e silenzioso. Impaziente, tamburellò con le dita sulla parete di plastica, e si accigliò.

Il quarto giorno Kress ebbe l'impressione di scorgere del movimento sotto la sabbia, cenni di attività carsiche.

Il quinto giorno vide la prima unità mobile, bianca e solitaria.

Il sesto giorno ne contò una dozzina, bianche, rosse e nere. Quelle arancioni erano in ritardo. Buttò nella vasca una ciotola di avanzi mezzo avariati. Le unità mobili avvertirono subito la presenza del cibo, accorsero e cominciarono a trascinare i pezzi nei rispettivi angoli. Ogni gruppo era ben organizzato. Non lottavano. Kress era un po' deluso, ma decise di dare loro del tempo.

Gli arancioni fecero la loro comparsa l'ottavo giorno. Nel frattempo gli altri avevano cominciato ad accumulare delle piccole pietre e a erigere una rozza fortificazione. Continuavano a non combattere. Al momento i re della sabbia erano grandi appena la metà di quelli che aveva visto nel negozio di Wo e Ombra, ma Kress pensò che stavano crescendo in fretta.

La seconda settimana i castelli erano costruiti a metà. Plotoni organizzati di unità mobili trasportavano pesanti blocchi di arenaria e granito nei rispettivi angoli, dove altre unità accumulavano la sabbia usando le mascelle e i piccoli tralci. Kress aveva comprato un paio di occhiali con lenti d'ingrandimento, così poteva vederli lavorare in qualsiasi punto della vasca. Continuava a girare intorno alle alte pareti di plastica, e osservava. Era affascinato. I castelli erano un po' più banali di come Kress avrebbe voluto, ma gli venne un'idea. Il giorno dopo buttò dentro insieme al cibo anche dei

pezzetti di ossidiana e di vetro colorato. Nel giro di poche ore erano stati inseriti nei muri delle fortezze.

Il castello nero fu il primo a essere completato, seguito dalla fortezza bianca e da quella rossa. Gli arancioni arrivarono ultimi, come sempre. Adesso Kress mangiava in soggiorno, seduto sul divano, così poteva guardare in continuazione. Si aspettava che da un momento all'altro scoppiasse la prima guerra.

Restò deluso. I giorni passavano. I castelli diventavano più alti e grandi, e Kress si allontanava dalla vasca solo per espletare i suoi bisogni fisiologici e rispondere a qualche importante telefonata di lavoro. Ma i re della sabbia non combattevano. Si stava irritando.

Alla fine smise di dare loro da mangiare.

Dopo due giorni che gli avanzi di cibo avevano cessato di cadere dal loro cielo deserto, quattro unità nere circondarono una unità arancione e la trascinarono dalla loro mandibola. Prima la mutilarono, strappandole mascelle, antenne e arti, quindi la trasportarono attraverso il buio ingresso principale del loro castello in miniatura. Non ne uscì più. Nel giro di un'ora, più di quaranta unità arancioni attraversarono la distesa di sabbia e attaccarono l'angolo dei nemici. Furono sopraffatti numericamente dai neri che accorsero dalle segrete. Quando il combattimento finì, gli attaccanti erano stati massacrati. I morti e i morenti furono portati giù per nutrire la mandibola nera.

Kress, deliziato, si congratulò con se stesso per quel colpo di genio.

Quando il giorno dopo versò il cibo nella vasca, scoppiò una battaglia a tre per il suo possesso. I bianchi furono di gran lunga i vincitori. Da allora in poi, le guerre si susseguirono ininterrottamente.

Era passato quasi un mese dal giorno in cui Jala Wo gli aveva portato i re della sabbia, quando Kress azionò il proiettore di ologrammi, e la sua faccia si materializzò nella vasca. L'immagine ruotava lentamente, così il suo sguardo cadeva sui quattro castelli con equità. Kress trovava l'ologramma piuttosto somigliante: aveva il suo sogghigno beffardo, la bocca grande, le guance rotonde. Gli occhi azzurri scintillavano, i capelli grigi erano pettinati con cura con la scriminatura laterale secondo la moda, le sopracciglia erano sottili e aristocratiche.

Nel giro di poco, i re della sabbia si misero all'opera. Kress li foraggiava abbondantemente, mentre la sua immagine imperversava dall'alto del loro cielo. Le guerre furono temporaneamente sospese. Tutta l'attività era dedi-

cata alla devozione.

Il suo volto comparve sulle mura dei castelli.

Da principio le quattro sculture gli sembrarono tutte uguali, ma, a mano a mano che il lavoro procedeva, analizzando le riproduzioni cominciò a distinguere piccole differenze tecniche e di esecuzione. I rossi erano stati i più creativi, e avevano usato minuscole schegge di ardesia per ricreare il grigio dei capelli. L'idolo dei bianchi gli pareva giovane e malvagio, mentre la faccia raffigurata dai neri - pur essendo di fatto identica nei tratti dava un'impressione di saggezza e di bontà. I re della sabbia arancioni furono come sempre gli ultimi. Le guerre non erano andate bene, e il loro castello era più malconcio degli altri. L'immagine che scolpirono era rozza e caricaturale, e sembravano intenzionati a lasciarla così. Quando smisero di lavorare al ritratto, Kress provò un certo risentimento nei loro confronti, ma non poteva farci un bel niente.

Una volta che tutti i re della sabbia ebbero finito le Kressfacce, spese il proiettore e decise che era arrivato il momento di organizzare una festa. Avrebbe sbalordito gli amici. Poteva addirittura inscenare una guerra per loro, pensò. Canticchiando allegramente, cominciò a compilare la lista degli invitati.

La festa riscosse grandissimo successo.

Kress aveva invitato trenta persone: un gruppetto di amici intimi che condividevano le sue stesse passioni, alcune ex amanti e dei rivali di lavoro e mondani che non potevano rifiutare il suo invito. Sapeva che alcuni di loro sarebbero rimasti sconcertati e perfino offesi dai suoi re della sabbia. Anzi, ci contava. Per Simon Kress una festa era un fallimento se almeno uno dei suoi invitati non se ne andava indignato.

D'impulso aveva inserito nell'elenco anche il nome di Jala Wo. «Porti anche Ombra, se vuole» aveva aggiunto mentre dettava l'invito.

Restò un po' sorpreso dal fatto che lei accettasse. «Ombra, purtroppo, non potrà essere presente. Non partecipa mai a eventi mondani» aveva aggiunto Wo. «Per quanto mi riguarda, sono impaziente di vedere come stanno i suoi re della sabbia.»

Kress offrì agli ospiti un lauto banchetto. E quando alla fine la conversazione cominciò a languire, e la maggior parte degli invitati era ebbra per il vino e i bastoncini-della-gioia, li stupì raccogliendo personalmente gli avanzi di cibo in una grande ciotola. «Venite tutti» esclamò. «Vi voglio presentare i miei ultimi animaletti domestici.» Reggendo la ciotola, li guidò in soggiorno.

I re della sabbia si dimostrarono all'altezza delle sue migliori aspettative. Li aveva tenuti a stecchetto per due giorni, in previsione della serata, ed erano inclini a combattere. Mentre i suoi ospiti circondavano la vasca, muniti degli occhiali con lenti d'ingrandimento che Kress si era premurato di mettere a disposizione, i re della sabbia ingaggiarono una furibonda lotta per il cibo. Dopo lo scontro contò quasi sessanta unità morte. I rossi e i bianchi, che di recente avevano stretto un'alleanza, si accaparrarono la maggior parte del cibo.

«Kress, mi fai schifo» lo insultò Cath m'Lane. Aveva vissuto per un breve periodo con lui, due anni prima, finché la sua sdolcinatezza e il suo sentimentalismo non lo avevano esasperato. «Sono stata una stupida a venire. Pensavo che magari fossi cambiato, che volessi scusarti.» Non gli aveva mai perdonato la volta in cui il suo shambler aveva divorato la cagnolina che lei adorava. «Non azzardarti più a invitarmi, Simon.» Se ne andò, accompagnata dal fidanzato del momento e da un coro di risate.

Gli altri ospiti avevano un sacco di domande da porgli.

Da dove venivano i re della sabbia? volevano sapere. «Da Wo e Ombra importatori» rispose, facendo gentilmente cenno verso Jala Wo, che era rimasta silenziosa e in disparte per quasi tutta la sera.

Perché decoravano i loro castelli con la sua effigie? «Perché io sono la fonte di ogni cosa buona. Come del resto tutti voi sapete...» Si udirono delle risatine.

Combatteranno ancora? «Certamente, ma non stasera. Non vi preoccupate, ci saranno altre feste.»

Jad Rakkis, uno xenologo dilettante, cominciò a parlare di altri insetti sociali e delle guerre che combattevano. «Questi re della sabbia sono divertenti, ma nulla più. Dovresti leggere, per esempio, qualcosa sulle formiche-soldato ferrane.»

«I re della sabbia non sono insetti» intervenne bruscamente Jala Wo, ma Jad si era già allontanato, e nessuno prestò attenzione alle sue parole. Kress le sorrise, stringendosi nelle spalle.

Malada Blane propose di indire delle scommesse, la prossima volta che si fossero ritrovati per assistere a una guerra, e tutti furono allettati dall'idea. Seguì un'animata discussione su regole e quotazioni. Andò avanti per quasi un'ora. Alla fine gli ospiti iniziarono a congedarsi.

Jala Wo fu l'ultima ad andare via. «Be', a quanto pare i re della sabbia sono stati un successone» disse Kress, quando rimasero soli.

«Stanno bene» disse Wo. «Sono già più grandi dei miei.»

«Già» fece Kress. «Tranne quelli arancioni.»

«L'ho notato» ammise Wo. «Sembrano anche di meno, e il loro castello pare trascurato.»

«Be', qualcuno deve pur perdere» commentò Kress. «Gli arancioni sono stati gli ultimi a uscire e ad ambientarsi; ne hanno risentito.»

«Mi scusi, ma le posso chiedere se li nutre a sufficienza?»

Kress si strinse nelle spalle. «Ogni tanto li metto a dieta, per renderli più feroci.»

Lei si accigliò. «È inutile fargli patire la fame. Lasci che combattano quando è il loro momento, per le loro ragioni. È nella loro natura, e assisterà a conflitti straordinariamente astuti e complessi. La lotta costante provocata dalla fame è banale e degradante.»

Simon Kress ripagò l'espressione accigliata di Wo con gli interessi. «Lei è a casa mia, Wo, e qui sono io a stabilire che cosa è degradante. Li ho nutriti come mi ha detto lei, e non combattevano.»

«Deve avere pazienza.»

«No» replicò Kress. «Io, dopo tutto, sono il loro signore e padrone. Perché dovrei dipendere dai loro istinti? Non combattevano abbastanza spesso per i miei gusti. Ho modificato la situazione.»

«Capisco» fece Wo. «Ne parlerò con Ombra.»

«La cosa non riguarda né lei, né lui» scattò Kress.

«Allora, non mi resta che augurarle la buonanotte» concluse Wo con rassegnazione. Però, mentre si infilava il cappotto per andare via, gli lanciò un'ultima occhiata di disapprovazione. «Tenga d'occhio le sue facce, Simon Kress» lo mise in guardia.

Quando se ne fu andata, Kress tornò alla vasca e osservò i castelli, perplesso. Le sue facce erano ancora lì, come sempre. Tranne... prese gli occhiali con le lenti d'ingrandimento e se li infilò. Anche così non era facile riuscire a capire. Però gli sembrò che l'espressione delle sculture fosse leggermente cambiata, che *il* sorriso si fosse modificato, che avesse un che di maligno. Ma era un cambiamento molto sottile, se di cambiamento si poteva parlare. Finì per attribuirlo alla suggestione, e decise di non invitare più Jala Wo ai suoi ricevimenti.

Nei mesi successivi, Kress e una decina di intimi si incontrarono ogni settimana per quelli che lui amava definire "giochi *di* guerra". Passata la fascinazione iniziale per i re della sabbia, Kress trascorreva meno tempo vicino alla vasca e di più a curare i suoi affari e la vita sociale, ma gli pia-

ceva ancora che gli amici lo andassero a trovare per una guerra o due. Teneva i combattenti sempre sul filo della fame. Quel regime ebbe pesanti effetti sui re della sabbia arancioni, che diminuirono visibilmente, tanto che Kress si chiese se fosse morta la mandibola. Gli altri invece stavano abbastanza bene.

A volte, quando la notte non riusciva a dormire, si portava una bottiglia di vino in soggiorno, dove l'unica luce era il chiarore rossastro del deserto in miniatura. Beveva e stava lì a guardare da solo, per ore. Di solito c'era in corso una battaglia, da qualche parte, altrimenti la poteva facilmente scatenare facendo cadere qualcosa da mangiare.

Cominciarono a scommettere ogni settimana, come Malada Blane aveva proposto. Kress vinse un bel po' di quattrini puntando sui bianchi, che erano diventati la colonia più forte e numerosa della vasca, con il castello più grande. Una volta fece scivolare un angolo del coperchio e lasciò cadere del cibo vicino al castello bianco, invece che nel campo di battaglia centrale, così gli altri dovettero attaccare i bianchi nella loro roccaforte per procurarsi il cibo. Ci provarono. I bianchi erano ottimi difensori. Kress vinse un centinaio di standard da Jad Rakkis.

In realtà, Rakkis perdeva quasi ogni settimana. Si vantava di sapere tutto sui re della sabbia e le loro abitudini, affermando di avere cominciato a studiarli dopo la prima festa, ma quando si trattava di scommettere non ci azzeccava mai. Kress sospettava che le vanterie di Jad fossero solo aria fritta. Lui stesso, in un momento di pura curiosità, aveva cercato di informarsi collegandosi con la biblioteca per scoprire da che mondo venivano. Ma i re della sabbia non erano riportati da nessuna parte. Aveva pensato di mettersi in contatto con Wo e chiederlo a lei, ma ebbe altre questioni da sbrigare e gli uscì dalla mente.

Alla fine, dopo un mese in cui le sue perdite erano arrivate a superare i mille standard, Jad Rakkis arrivò ai giochi di guerra con una piccola scatola di plastica sotto il braccio. Dentro c'era una specie di ragno, ricoperto da una sottile peluria dorata.

«Un ragno del deserto» annunciò. «Arriva da Cathaday. L'ho comprato questo pomeriggio da t'Etherane il Venditore di Piccoli Animali. Di solito tolgono la sacca con il veleno, ma questo è integro. Ci stai, Simon? Voglio riprendermi i miei soldi. Scommetto mille standard: ragno del deserto contro re della sabbia.»

Kress studiò il ragno nella sua prigione di plastica. I re della sabbia erano cresciuti - adesso erano diventati il doppio di quelli di Wo, come lei a-

veva predetto - ma erano ancora piccoli rispetto a quell'essere. In più lui era velenoso, e gli altri no. In compenso però avevano a loro favore il numero. Tra l'altro quelle interminabili guerre ultimamente avevano cominciato a stancarlo. La novità di quello scontro lo allettò. «D'accordo, Jad» dichiarò. «Sei un pazzo. I re della sabbia continueranno ad arrivare fino a quando questa orrenda creatura sarà morta.»

«Il pazzo sei tu, Simon» replicò Rakkis, sorridendo. «Il ragno del deserto cathadiano in genere si nutre di scavatori che si acquattano negli angoli e nelle fessure, per cui - be', basterà che guardi - punterà diritto sui castelli e mangerà le mandibole.»

Kress aggrottò la fronte tra le risate generali. Non ci aveva pensato. «Su, muoviti!» disse in tono irritato, e andò a riempirsi di nuovo il bicchiere.

Il ragno era troppo grosso per passare attraverso il sistema di alimentazione. Due dei presenti aiutarono Rakkis a togliere il coperchio, e Malada Blane gli passò la scatola. Jad la scosse facendone cadere il ragno, che atterrò con leggerezza su una piccola duna di fronte al castello rosso, restò per un attimo confuso, la bocca in movimento, le zampe che si contorcevano minacciose.

«Su, fagli vedere» Io esortò Rakkis. Si raccolsero tutti intorno alla vasca. Simon Kress trovò i suoi occhiali ingranditori e se li infilò. Se stava per perdere mille standard, voleva almeno vedere bene lo spettacolo.

I re della sabbia avevano percepito l'invasore. In tutto il castello erano cessate le attività. Le piccole unità mobili rosse erano come irrigidite, in allerta.

Il ragno cominciò a muoversi verso l'oscura promessa dell'ingresso. Dall'alto della torre il volto di Simon Kress guardava giù impassibile.

D'un tratto scoppiò una grande agitazione. Le unità rosse più vicine si disposero a doppia V e scivolarono sulla sabbia verso il ragno. Altri guerrieri eruppero dall'interno del castello e si schierarono su tre linee per proteggere l'accesso al sotterraneo dove viveva la mandibola. Esploratori accorsero velocemente dalle dune, richiamati per combattere.

Si aprirono le ostilità.

I re della sabbia dilagarono subitaneamente sul ragno. Le mascelle si chiudevano di scatto su zampe e addome, e si aggrappavano. Unità rosse correvano su per le zampe dorate, verso il dorso dell'invasore. Mordevano e strappavano. Una di loro trovò un occhio, e lo estirpò con i suoi piccoli tralci gialli. Kress sorrise, indicandola.

Ma erano *piccoli*, e non avevano veleno: il ragno non si fermò. Le sue

zampe facevano schizzare i re della sabbia da una parte e dall'altra. Le sue fauci gocciolanti ne trovarono altri, e li lasciarono spezzati e irrigiditi. Già una dozzina di unità rosse giacevano sul campo. Il ragno del deserto continuava ad avanzare. Passò attraverso le tre linee di guardiani davanti al castello, e queste gli si chiusero attorno, lo ricoprirono, in una lotta disperata. Un plotone di re della sabbia aveva staccato una zampa al ragno, notò Kress. I difensori saltarono giù dalle torri atterrando su quella pesante massa che avanzava a scatti, sussultando.

Sepolto sotto i re della sabbia, il ragno in qualche modo scivolò giù nell'oscurità e scomparve.

Jad Rakkis esalò un lungo respiro. Era pallido. «Fantastico!» disse qualcuno. Malada Blane gorgogliò una risata.

«Guarda!» esclamò Idi Noredlian, tirando Kress per un braccio.

Erano stati così assorti nella battaglia che si svolgeva in quell'angolo, che nessuno aveva notato l'attività nel resto della vasca. Ma adesso il castello era tranquillo, la sabbia deserta, a parte le unità mobili rosse senza vita, e allora videro che cosa era successo.

Tre eserciti si erano schierati davanti al castello rosso. Immobili, perfettamente allineati, una fila dietro l'altra, arancioni, bianchi e neri. Aspettavano di vedere che cosa sarebbe emerso dai sotterranei.

Simon Kress sorrise. «Un *cordone sanitario*» disse. «E prova un po' a dare un'occhiata agli altri castelli, Jad.»

Rakkis lo fece, e imprecò. Squadre di unità mobili stavano sigillando le porte con sabbia e pietre. Se il ragno fosse in qualche modo sopravvissuto a quell'incontro, non gli sarebbe stato facile entrare negli altri castelli. «Avrei dovuto portare quattro ragni» commentò Jad Rakkis. «Comunque ho vinto. Il mio ragno adesso è giù che si mangia la tua stramaledetta mandibola.»

Kress non rispose. Aspettava. C'erano movimenti nelle ombre.

A un certo punto, le unità mobili rosse cominciarono a uscire dall'ingresso. Ripresero i loro posti sul castello e cominciarono a riparare i danni provocati dal ragno. Gli altri eserciti si dispersero, ritornando ciascuno al proprio angolo.

«Jad» disse Simon Kress «penso che tu abbia le idee un po' confuse su chi ha mangiato chi.»

La settimana successiva, Rakkis portò quattro piccoli serpenti argentei. I re della sabbia li fecero fuori senza tanti problemi.

La volta dopo tentò con un grande uccello nero. Mangiò più di trenta unità bianche, e dimenandosi e muovendosi goffamente in pratica distrusse il loro castello. Ma alla fine le ali non lo reggevano più, e i re della sabbia lo attaccarono in forze ovunque atterrasse.

Dopo di che fu la volta degli insetti, scarafaggi dotati di carapace, non troppo dissimili dagli stessi re della sabbia. Ma erano veramente stupidi. Arancioni e neri alleati spezzarono la loro formazione, li divisero e li massacrarono.

Rakkis cominciò a firmare a Kress delle cambiali.

Fu più o meno in quel periodo che Kress incontrò di nuovo Cath m'Lane, una sera che era andato ad Asgard per cenare in uno dei suoi ristoranti preferiti. Si fermò un attimo al suo tavolo e le accennò ai giochi di guerra, invitandola a partecipare. Lei arrossì, poi riprese il controllo e diventò glaciale. «Qualcuno deve fermarti, Simon. Penso proprio che sarò io» disse. Kress alzò le spalle e si gustò l'ottimo pasto, senza più ripensare a quella minaccia.

Fino a quando, una settimana più tardi, una donna piccola e tozza arrivò alla sua porta e gli mostrò il cinturino della polizia. «È stata sporta una denuncia» disse. «Lei ha in casa una vasca piena di insetti pericolosi, signor Kress?»

«Non sono insetti» disse furibondo. «Venga che glieli mostro.»

Quando vide i re della sabbia, la poliziotta scosse la testa. «Non è possibile. E comunque sia, che cosa sa di queste creature? Da che mondo arrivano? Hanno l'approvazione del comitato ecologico? Lei ha una licenza? Ci è stato riferito che sono carnivore, potenzialmente pericolose, e anche che sono semisenienti. Dove ha preso questi animali?»

«Da Wo e Ombra» rispose Kress.

«Mai sentiti nominare» disse la donna. «Probabilmente li hanno fatti entrare di contrabbando, sapendo che i nostri ecologisti non li avrebbero mai approvati. No, Kress, è inammissibile. Confischerò questa vasca e la farò distruggere. E lei si aspetti di ricevere un bel po' di multe.»

Kress le offrì cento standard per dimenticarsi di lui e dei suoi re della sabbia.

Lei non ci sentiva. «Adesso alle altre accuse dovrò aggiungere anche un tentativo di corruzione.»

Non ci fu modo di persuaderla fino a quando salì a duemila standard.

«Sa, non sarà facile» disse la poliziotta. «Ci sono verbali da contraffare, registrazioni da cancellare. E procurarsi una licenza degli ecologisti pren-

derà il suo tempo. Per non parlare di chi ha sporto la denuncia. Cosa facciamo se quella chiama di nuovo?»

«Non si preoccupi» la rassicurò Kress. «A lei ci penso io.» Rifletté un po'. Quella sera fece un paio di telefonate.

Prima di tutto a t'Etherane il Venditore di Piccoli Animali. «Voglio comprare un cagnolino» disse.

Il commerciante dalla faccia rotonda restò basito. «Un cagnolino? Non è da te, Simon. Perché non passi di qui? Ho un bell'assortimento.»

«Voglio un tipo di cane ben preciso» dichiarò. «Prendi nota, ti dico come deve essere.»

Dopo di che compose il numero di Idi Noredgian. «Idi, questa sera devi venire qui con la tua olo-attrezzatura. Ho intenzione di registrare una battaglia dei re della sabbia. Un regalo per uno dei miei amici.»

Quella notte, dopo la registrazione Simon Kress restò alzato fino a tardi. Seguì un nuovo dramma appassionante al sensorio, si preparò uno spuntino, fumò un paio di bastoncini-del-la-gioia e si scolò una bottiglia di vino. Sentendosi molto soddisfatto di sé, passeggiò per il soggiorno con il bicchiere in mano.

Le luci erano spente. Il bagliore rossastro del terrario accendeva le ombre, rendendole febbrili. Andò a controllare il suo dominio, curioso di vedere a che punto erano i neri con la riparazione del loro castello. Il cagnolino glielo aveva mezzo distrutto.

Il restauro procedeva bene. Ma mentre Kress ispezionava i lavori usando gli occhiali con le lenti d'ingrandimento, gli capitò di vedere da vicino la sua faccia. Trasalì.

Fece un passo indietro, batté le palpebre, bevve un bel sorso di vino e guardò di nuovo.

La faccia sul muro era ancora la sua. Ma era tutta sbagliata, tutta *distorta*. Le guance erano gonfie, da maiale, il sorriso una smorfia lubrica. Appareva incredibilmente malevola.

A disagio, fece il giro della vasca per controllare gli altri castelli. Le facce presentavano differenze minime, ma sostanzialmente erano uguali.

Gli arancioni avevano tralasciato la maggior parte dei particolari, ma il risultato era comunque rozzo, mostruoso: una bocca da brutto e occhi privi di intelligenza.

I rossi gli avevano attribuito una sorta di ghigno satanico. Gli angoli della bocca avevano una strana piega sgradevole.

I bianchi, i suoi prediletti, avevano scolpito un dio stupido e crudele.

Simon Kress lanciò il bicchiere pieno di vino dall'altra parte del soggiorno, furibondo. «Voi *osate*» disse sottovoce. «Adesso resterete senza cibo per una settimana, maledetti...» La sua voce si era fatta acuta. «Vi insegnerò io.» Gli venne un'idea. Uscì dalla stanza, e poco dopo tornò con un'antica spada-da-lancio di ferro. Era lunga un metro, aveva la punta ancora affilata. Kress sorrise, si arrampicò e fece scivolare lateralmente il coperchio, quel tanto sufficiente per muoversi, scoprendo un angolo di deserto. Si chinò, e conficcò la lama nel castello bianco sotto di lui. La rigirò più volte, sgretolando mura e bastioni. La sabbia e le pietre crollarono, seppellendo le unità mobili che si arrampicavano. Con uno scatto del polso distrusse i lineamenti della caricatura insolente e offensiva che i re della sabbia avevano fatto della sua faccia. Poi tenne la punta della spada sospesa sopra la bocca scura, giù nella camera della mandibola, e colpì con tutte le sue forze. Udì un suono attutito, viscido, e incontrò resistenza. Tutte le unità mobili ebbero un tremito e collassarono. Kress ritirò la spada, soddisfatto.

Restò per un attimo a guardare, chiedendosi se aveva ucciso la mandibola. La punta della spada-da-lancio era umida e vischiosa. Ma alla fine i re della sabbia bianchi ricominciarono a muoversi. Debolmente, lentamente, ma si muovevano.

Stava per rimettere a posto il coperchio e passare al secondo castello, quando sentì qualcosa che gli strisciava sulla mano.

Lanciò un grido, lasciò cadere la spada, e scosse via il re della sabbia dalla mano. Cadde sul tappeto, e Kress lo schiacciò sotto il tallone, continuando a pestarlo anche dopo che era morto. All'inizio aveva sentito uno scricchiolio. A quel punto, tremando, si affrettò a sigillare di nuovo la vasca, e poi andò di corsa a farsi la doccia e ispezionarsi con cura. Mise a bollire tutti i vestiti.

Più tardi, dopo parecchi bicchieri di vino, tornò nel soggiorno. Si vergognava un po' per come si era lasciato terrorizzare da quel re della sabbia. Ma non aveva intenzione di aprire di nuovo la vasca. Da quel momento in poi, il coperchio restò sempre sigillato. Tuttavia, doveva trovare una punizione per gli altri.

Kress decise di lubrificare i suoi processi mentali con un altro bicchiere di vino. Quando lo ebbe finito, arrivò l'ispirazione. Si avvicinò alla vasca, sorridendo, e modificò la regolazione dell'umidità.

Mentre si addormentava sul divano, con il bicchiere ancora in mano, i castelli di sabbia si dissolvevano sotto la pioggia.

Kress fu svegliato da colpi rabbiosi alla porta.

Si alzò, mezzo addormentato, la testa dolorante. I postumi di una sbronza da vino erano sempre i peggiori, pensò. Barcollò fino all'ingresso.

Fuori c'era Cath m'Lane. «Sei un mostro» lo aggredì. Aveva il viso gonfio, rigato di lacrime. «Ho pianto tutta la notte, maledetto. Ma adesso basta, Simon, basta.»

«Piano» disse lui, tenendosi la testa. «Ieri ho esagerato con l'alcol.»

Lei imprecò, lo spinse da parte ed entrò in casa. Lo shambler fece capolino per vedere che cos'era tutto quel baccano. Cath m'Lane gli sputò addosso e marciò dritta verso il soggiorno, mentre Kress la seguiva traballante, cercando invano di trattenerla. «Aspetta, ma dove... non puoi...» Kress si bloccò di colpo, atterrito. Nella mano sinistra reggeva una mazza. «No!» esclamò.

La donna puntò dritta verso la vasca dei re della sabbia. «Ti piacciono i piccoli incantatori, Simon? Allora puoi vivere con loro.»

«Cath!» gridò.

Sollevando il pesante martello con entrambe le mani, colpì la parete della vasca più forte che poté. Il rimbombo fece urlare Kress per il dolore alla testa; emise un cupo, singhiozzante suono di disperazione. La plastica però resse.

La donna colpì di nuovo. Questa volta ci fu un cedimento, e comparve un reticolo di linee sottili.

Kress si lanciò su di lei mentre si preparava a colpire per la terza volta. Rotolarono insieme per terra. Lei lasciò il martello e cercò di strangolarlo, ma Kress si liberò con uno strattone e le morse un braccio, facendolo sanguinare. Erano tutti e due malfermi sulle gambe, senza fiato.

«Dovresti vederti, Simon» disse lei con fare arcigno. «Ti cola sangue dalla bocca. Sembri uno dei tuoi animaletti domestici. Ti piace il suo gusto?»

«Vattene via» le disse. Scorse la spada-da-lancio, rimasta dove era caduta la notte precedente, e la afferrò. «Vattene via» ripeté, muovendo la spada per essere più convincente. «Non avvicinarti più a quella vasca.»

Lei lo derise. «Non oseresti» disse, chinandosi per raccogliere il martello.

Kress lanciò un grido e si avventò su di lei. Prima di rendersi esattamente conto di quello che stava succedendo, la lama di ferro le era penetrata nell'addome. Cath m'Lane guardò con stupore prima lui, e poi la spada.

Kress fece un passo indietro, gemendo. «Io non intendevo... volevo solo...»

Lei era trafitta, sanguinante, morta, ma non si sa perché non cadeva. «Sei un mostro» riuscì a dire, pur avendo la bocca piena di sangue. Ruotò in modo assurdo la spada dentro di sé, e con le ultime forze si scagliò contro la vasca. La parete tartassata andò in frantumi, e Cath m'Lane restò sepolta sotto una valanga di plastica, sabbia e melma.

Kress emise piccoli suoni isterici e si arrampicò sul divano.

I re della sabbia stavano affiorando dal cumulo di detriti sul pavimento del soggiorno. Si arrampicavano sul corpo di Cath. Alcuni di loro si avventurarono sul tappeto. Molti altri li seguirono.

Kress vide formarsi una colonna, un vivo, fremente plotone di re della sabbia che trasportavano qualcosa, qualcosa di informe e viscoso, un pezzo di carne cruda grosso come la testa di un uomo. Iniziarono a trasportarla lontano dalla vasca. Pulsava.

A quel punto Kress si diede alla fuga.

Era pomeriggio inoltrato quando trovò il coraggio di rientrare. Era corso al suo aeromobile ed era volato nella città più viaria, a una cinquantina di chilometri di distanza, quasi in preda ai conati per la paura. Ma una volta in salvo, aveva trovato un ristorante, aveva buttato giù un paio di caffè e due pastiglie smaltisci-sbomia, aveva fatto una buona colazione, e a Poco a poco aveva ritrovato la calma.

Era stata una mattinata tremenda, ma rimuginarci sopra non avrebbe risolto niente. Ordinò un altro caffè e considerò la situazione con freddezza.

Cath m'Lane era morta per mano sua. Poteva sporgere denuncia, dichiarare che era stato un incidente? Poco verosimile. Dopo tutto l'aveva passata da parte a parte, e aveva anche detto alla poliziotta che si sarebbe occupato di lei. Doveva cancellare ogni prova, e sperare che lei non avesse detto a nessuno dove andava quel mattino. Era probabile. Doveva avere ricevuto il suo regalo la sera precedente sul tardi. Aveva detto che aveva pianto tutta la notte, ed era da sola quando era arrivata. Benissimo; aveva un cadavere e un aeromobile di cui sbarazzarsi.

Rimanevano i re della sabbia. Potevano creare delle difficoltà. Senza dubbio a quel punto erano scappati tutti. Al pensiero che vagassero per la casa, nel suo letto e tra i suoi vestiti, infestando il cibo, sentiva un formicolio per tutto il corpo. Rabbrivì e vinse il disgusto. In fondo non doveva essere difficile ucciderli, si ripeteva. Non doveva pensare alle singole unità mobili. L'importante erano le quattro mandibole, e basta. Ce la poteva fare.

Erano grosse, lo aveva ben visto. Doveva trovarle e ucciderle.

Prima di tornare a casa Simon Kress andò a fare acquisti. Comprò una tuta di sottilpelle che lo avrebbe ricoperto dalla testa ai piedi, vari sacchetti di palline avvelenate per liberarsi dei rocciaclimber e una latta di un potente pesticida illegale. Si procurò anche un gancio magnetico da rimorchio.

Quando atterrò, agì con metodo. Per prima cosa agganciò l'aeromobile di Cath al suo con il gancio magnetico. Rovistando all'interno, ebbe il primo colpo di fortuna. Il chip di cristallo con l'olofilm di Idi Noredlian sul combattimento dei re della sabbia era sul sedile anteriore. Era stato in ansia per questo.

Quando gli aeromobili furono pronti, indossò la sottilpelle ed entrò a prendere il corpo di Cath.

Non c'era.

Frugò con attenzione tra la sabbia quasi asciutta, ma non c'erano dubbi: il cadavere era sparito. Poteva essersi trascinata da qualche parte da sola? Improbabile. Kress comunque cercò. Una rapida ispezione della casa non rivelò né il corpo né altri segni dei re della sabbia. Non aveva tempo per un'indagine più accurata, non con l'incriminante veicolo parcheggiato davanti a casa. Ci avrebbe pensato più tardi.

A circa settanta chilometri a nord della proprietà di Kress c'era una serie di vulcani attivi. Volò fin laggiù, trainando l'aeromobile di Cath. Quando arrivò sopra il cratere più grande, sganciò il gancio magnetico e guardò l'aeromobile scomparire inghiottito dalla lava.

Quando tornò a casa era ormai l'imbrunire. Allora Kress si fermò a riflettere. Valutò rapidamente l'ipotesi di volare di nuovo in città e trascorrere lì la notte, ma la scartò. Aveva troppo da fare. Non era ancora salvo.

Sparses le palline avvelenate lungo il perimetro della casa. Nessuno avrebbe trovato la cosa sospetta. Aveva sempre avuto problemi con i rocciaclimber. Quando ebbe finito, prese il pesticida e si avventurò di nuovo all'interno.

Kress setacciò tutta la casa, una stanza dopo l'altra, accendendo tutti gli interruttori, fino a essere circondato da uno sfavillio di luce artificiale. Fece una sosta per ripulire il soggiorno, rimettendo la sabbia e i frammenti di plastica nella vasca rotta. I re della sabbia se n'erano andati tutti, come aveva temuto. I castelli si erano rimpiccioliti e stortati sotto il bombardamento acqueo che Kress aveva inflitto loro, e il poco rimasto si stava sgretolando man mano che asciugava.

Si accigliò e andò avanti a cercare, con la latta di pesticida spray sulle

spalle.

Giù nella cantina dove teneva il vino trovò il cadavere di Cath m'Lane.

Era sdraiato in modo scomposto ai piedi della ripida rampa di scale, gli arti piegati come a seguito di una caduta. Sciami di unità mobili bianche lo ricoprivano, e quando guardò meglio, Kress vide che il corpo si muoveva sobbalzando sul pavimento di terra battuta.

Rise, e accese la luce al massimo. Nell'angolo più lontano, tra due rastrelliere per il vino, si vedevano un castello di terra piccolo e tozzo e un buco scuro. Kress riuscì a distinguere un grossolano abbozzo della sua faccia sul muro della cantina.

Il corpo si spostò ancora, avanzando di qualche centimetro verso il castello. Kress ebbe una rapida visione della mandibola bianca in famelica attesa. Poteva riuscire a mettere in bocca un piede di Cath, ma non di più. Era troppo assurdo. Rise di nuovo, e cominciò a scendere le scale con il tubo flessibile avvolto attorno al braccio destro e il dito sul grilletto. I re della sabbia - a centinaia che si muovevano come un solo corpo - si allontanarono dal cadavere e si schierarono in linee di combattimento, un campo di unità bianche tra lui e la mandibola.

D'un tratto Kress ebbe un'altra ispirazione. Sorrise e abbassò la mano pronta a sparare. «Cath è sempre stata dura da digerire» disse, compiaciuto della propria arguzia. «Soprattutto per chi ha la vostra taglia. Ecco, lasciate che vi aiuti. Altrimenti a cosa servono gli dèi?»

Salì nuovamente di sopra, e dopo poco ritornò con una mannaia. I re della sabbia, pazienti, aspettavano, mentre Kress tagliava Cath m'Lane in piccoli pezzi facilmente digeribili.

Quella notte Simon Kress dormì con indosso la tuta di sottilpelle e il pesticida a portata di mano, ma non ne ebbe bisogno. Le unità bianche, sazie, restarono in cantina, ed egli non vide in giro nessuna delle altre.

La mattina riprese le pulizie in soggiorno. Quando ebbe finito non rimaneva traccia della colluttazione, a parte la vasca rotta.

Mangiò un pasto leggero, e ricominciò la caccia ai re della sabbia scomparsi. Alla luce del giorno non fu difficile. I neri si erano insediati nel giardino di roccia, e avevano costruito un tozzo castello con quarzo e ossidiana. I rossi li trovò sul fondo della piscina da tempo inutilizzata, che negli anni si era parzialmente riempita di sabbia trasportata dal vento. Vide le unità mobili di entrambi i colori vagare qua e là sul terreno, molte di loro trasportando palline avvelenate per le mandibole. Kress decise che il pesti-

cida era superfluo. Inutile rischiare una battaglia quando poteva semplicemente lasciare che il veleno facesse il suo lavoro. Le due mandibole sarebbero morte prima di sera.

Quindi mancavano all'appello solo i re della sabbia arancione bruciato. Kress fece più volte il giro della proprietà, in spirali sempre più ampie, ma non trovò alcuna traccia. Quando la sottipelle cominciò a farlo sudare - era una giornata calda e asciutta - decise che era un problema secondario. Se erano fuori, probabilmente avrebbero mangiato anche loro le palline avvelenate come gli altri.

Mentre rientrava in casa, sentì con una certa soddisfazione lo scricchiolio delle unità mobili sotto i suoi piedi. Una volta all'interno, si tolse la sottipelle, si preparò una buona cenetta e finalmente cominciò a rilassarsi. Era tutto sotto controllo. Nel giro di poco, due mandibole sarebbero morte, la terza era al sicuro in un posto dove poteva essere facilmente eliminata una volta che avesse finito di servire ai suoi scopi, ed era sicuro di trovare la quarta. Per quanto riguardava Cath, le tracce della sua visita erano state cancellate.

Quelle piacevoli fantasticherie furono interrotte dal videofono che cominciò a lampeggiare. Era Jad Rakkis; chiamava per vantarsi di certi vermi cannibali che avrebbe portato ai giochi di guerra quella sera.

Kress se n'era scordato, ma rimediò subito. «Oh, Jad, scusami. Ho dimenticato di dirtelo. Queste cose mi hanno stufato, e mi sono sbarazzato dei re della sabbia. Piccoli mostriciattoli. Mi dispiace, ma stasera non ci sarà nessuna festa.»

Rakkis era indignato. «E adesso, che cosa me ne faccio dei vermi?»

«Mettili in un cestino di frutta e mandali a una persona che ami» rispose Kress, chiudendo la comunicazione. Poi si affrettò a chiamare gli altri. Non voleva che qualcuno andasse a fargli visita in quella situazione, con i re della sabbia vivi, in giro per la proprietà.

Mentre stava chiamando Idi Noreddian, Kress si rese conto di un seccante particolare che aveva trascurato. Lo schermo cominciava a illuminarsi, segno che qualcuno dall'altra parte aveva risposto. Kress interruppe la comunicazione. Idi arrivò come prestabilito un'ora più tardi. Restò sorpresa nell'apprendere che la festa era stata annullata, ma ben felice di trascorrere una serata da sola con Kress. Lui la deliziò con il racconto della reazione di Cath all'ologramma che avevano girato insieme. Parlando, fece in modo di accertarsi che lei non avesse accennato a nessuno di quella burla. Annuì soddisfatto, e riempì di nuovo i bicchieri. Il vino era agli sgoccioli. «Vado

a Prendere un'altra bottiglia» disse. «Scendi con me in cantina, così mi aiuti a scegliere una buona annata. Hai sempre avuto un palato migliore del mio.»

Lei lo accompagnò abbastanza volentieri, ma esitò in cima alle scale quando Kress aprì la porta e le fece segno di precederlo. «La luce, dov'è?» chiese. «E che cos'è questo strano odore, Simon?»

Quando lui le diede una spinta, il suo viso assunse un'espressione spaventata. Lanciò un grido ruzzolando giù per le scale. Kress chiuse la porta, e cominciò a inchiodarla con delle tavole di legno e il martello ad aria compressa che aveva preparato per l'occasione. Mentre finiva, sentì Idi gemere. «Mi sono fatta male. Simon, perché fai così?» D'un tratto uno strillo, dopodiché cominciarono le urla.

Andarono avanti per ore. Kress si sedette davanti al sensorio, e digitò una commedia leggera per cancellarle dalla sua mente.

Quando fu sicuro che era morta, Kress trainò l'aeromobile della donna verso nord e lo sganciò nel vulcano. Il gancio magnetico si era dimostrato un buon investimento.

Quando la mattina dopo Kress scese per dare un'occhiata, dalla cantina proveniva uno strano rumore, come di qualcuno che raspava la porta. Restò in ascolto per alcuni istanti, a disagio, chiedendosi se Idi Noredlian potesse essere sopravvissuta e stesse cercando di uscire. Era improbabile; dovevano essere i re della sabbia. Ma le implicazioni di quella spiegazione non lo rassicurarono affatto. Kress decise che avrebbe lasciato la porta sigillata, almeno per il momento, e uscì con una pala per seppellire le due mandibole, quella rossa e quella nera, nei rispettivi castelli.

Le trovò tutt'altro che moribonde.

Il castello nero scintillava di vetro vulcanico, gremito di re della sabbia che eseguivano riparazioni e migliorie. La torre più alta gli arrivava alla cintola, e sulla cima c'era una maschera ripugnante della sua faccia. Quando si avvicinò, le unità mobili nere sospesero le attività e si schierarono in due falangi minacciose. Kress si guardò alle spalle e ne vide delle altre che gli stavano chiudendo la via di fuga. Spaventato, lasciò cadere la pala e si allontanò di corsa dalla trappola, schiacciando alcune unità sotto gli stivali.

Il castello rosso stava crescendo lentamente fino a raggiungere l'altezza delle pareti della piscina. La mandibola se ne stava tranquillamente adagiata in una fossa, circondata da concrezioni di sassi e sabbia e da bastioni. Le unità rosse si aggiravano sul fondo della piscina. Kress le guardò trasporta-

re nel castello un rocciaclimber e una grossa lucertola. Si ritrasse dal bordo della piscina, inorridito, e sentì un rumore di ganasce. Guardò giù: tre unità mobili si stavano arrampicando sulla sua gamba. Le spazzò via e le calpestò, ma altre si avvicinavano rapidamente. Erano molto più grandi di come le ricordava. Alcune avevano quasi la dimensione del suo pollice.

Kress si mise a correre. Il tempo di mettersi in salvo in casa, ed era senza fiato, con il cuore che batteva all'impazzata. Chiuse la porta, affrettandosi a far scattare la serratura. La casa doveva essere a prova di parassiti. Lì sarebbe stato al sicuro.

Una bella dose di alcol gli calmò i nervi. Dunque il veleno non fa niente, pensò. Avrebbe dovuto immaginarlo. Wo gli aveva detto che la mandibola può mangiare di tutto. Avrebbe fatto meglio a usare il pesticida. Per maggior sicurezza Kress bevve un altro bicchiere, poi indossò la tuta di sottipelle e si assicurò la latta sulla schiena. Aprì la porta.

Fuori, i re della sabbia stavano aspettando.

Davanti a lui c'erano due eserciti, alleati contro la minaccia comune, più numerosi di quanto avrebbe mai immaginato. Quelle mandibole dovevano essere prolifiche come i rocciaclimber. I re della sabbia dappertutto, un oceano strisciante.

Kress sollevò il tubo flessibile e azionò il grilletto. Un velo di nebbia grigia si rovesciò sulla prima fila. Spostò il getto da una parte e dall'altra.

Dove cadeva la schiuma, i re della sabbia si contorcevano violentemente e morivano tra spasmi improvvisi. Kress sorrise. Non avevano scampo con lui. Spruzzò disegnando un ampio arco davanti a sé e avanzò sicuro verso un ammasso di corpi neri e rossi. Gli eserciti si ritirarono. Kress si spinse avanti, con l'intenzione di aprirsi un varco fino alle mandibole.

D'un tratto la ritirata si arrestò. Un migliaio di re della sabbia si sollevarono contro di lui.

Kress si era aspettato il contrattacco. Mantenne la sua posizione, facendo oscillare il tubo nebulizzante davanti a sé con grandi spazzate circolari. Marciavano verso di lui e morivano. Alcuni riuscirono a passare; non poteva inaffiare dappertutto contemporaneamente. Li sentiva che gli si arrampicavano su per le gambe, avvertiva le loro ganasce che mordevano inutilmente la plastica rinforzata della sottipelle. Li ignorò, e andò avanti a spruzzare.

Poi cominciò a sentire dei tonfi leggeri sulla testa e sulle spalle.

Kress rabbrivì, in preda al panico, e guardò in su. La facciata della casa brulicava di re della sabbia neri e rossi, a centinaia. Si stavano lanciando

nel vuoto, piovendogli addosso. Cadevano intorno a lui. Uno gli atterrò sulla visiera, le sue mascelle annasparono verso i suoi occhi per un terribile secondo, prima che lui lo spazzasse via.

Sollevò il tubo, spruzzò in aria e irrorò la casa, finché i re della sabbia aerei non furono tutti morti o morenti. La nebbiolina gli ricadde addosso, seccandogli la gola. Tossì e continuò a spruzzare il pesticida. Solo quando la facciata della casa fu ripulita, Kress rivolse di nuovo l'attenzione verso terra.

Era circondato: decine di unità mobili gli scorrazzavano sul corpo, e altre centinaia stavano accorrendo in rinforzo. Rivolse il getto verso di loro. A un certo punto il getto morì. Kress udì un forte sibilo, e la nebbia mortifera si levò in una grande nuvola alle sue spalle, ricoprendolo, soffocandolo, irritandogli gli occhi e offuscandogli la vista. Risalì il tubo a tentoni, e la sua mano si ritrasse coperta di re della sabbia agonizzanti: era stato reciso, lo avevano eroso. Kress era avvolto da un sudario di pesticida, accecato. Inciampò, lanciò un grido e prese a correre verso la casa, strappandosi freneticamente i re della sabbia dal corpo.

Una volta dentro, chiuse la porta e si lasciò cadere sul tappeto, rotolandosi da una parte e dall'altra finché non fu sicuro di averli uccisi tutti. La latta nel frattempo era finita, con un sibilo. Kress si strappò di dosso la sottile pelle e fece la doccia. L'acqua calda lo ustionò, lasciandogli la pelle arrossata e sensibile, ma gli tolse il formicolio.

Indossò gli abiti più pesanti che aveva, spessi pantaloni da lavoro e gambali di cuoio, dopo averli scossi nervosamente. «Maledizione» continuava a ripetere «maledizione.» Aveva la gola secca. Dopo avere ispezionato con attenzione l'ingresso, per assicurarsi che fosse pulito, si concesse di mettersi a sedere e versarsi da bere. «Maledizione» ripeté. La sua mano tremava mentre si riempiva un bicchiere, rovesciando metà del liquore sul tappeto.

L'alcol lo calmò, ma non gli tolse la paura. Dopo essersi servito di nuovo, si affacciò furtivamente alla finestra. I re della sabbia brulicavano dall'altra parte del pannello di plastica. Kress rabbrivì e si diresse al quadro comandi per la telecomunicazione. Aveva bisogno di aiuto, pensò febbrilmente. Avrebbe inviato un appello alle autorità, la polizia sarebbe intervenuta con i lanciafiamme e...

Simon Kress si fermò a metà numero, ed emise un gemito. Non poteva chiamare la polizia. Avrebbe dovuto dire loro dei bianchi in cantina e avrebbero scoperto anche i cadaveri. Forse a quell'ora la mandibola aveva

finito Cath m'Lane, ma di certo non Idi Noreddian. Non l'aveva neanche fatta a pezzi. E poi ci sarebbero comunque state le ossa. No, la polizia andava chiamata come ultima risorsa.

Si sedette alla console con espressione accigliata. La sua attrezzatura per la telecomunicazione occupava un'intera parete; da lì poteva raggiungere chiunque su Baldur. Non gli mancavano i soldi e l'astuzia: era sempre stato orgoglioso dei suoi guizzi d'ingegno. In un modo o nell'altro se la sarebbe cavata anche quella volta.

Prese per un attimo in considerazione l'ipotesi di chiamare Wo, ma lasciò subito cadere l'idea. Wo sapeva troppo, poteva fare domande, e Kress non si fidava di lei. No, aveva bisogno di qualcuno che agisse *senza* fare domande.

La sua fronte si spianò, e lentamente tornò il sorriso. Simon Kress aveva dei contatti. Digitò la chiamata per un numero che non usava da tanto tempo.

Sul videofono prese forma il viso di una donna: i capelli bianchi, l'espressione mite, e un lungo naso ricurvo. La sua voce era secca ed efficiente. «Ciao, Simon. Come va il lavoro?» disse.

«Tutto bene, Lissandra» rispose Kress. «Ho un incarico per te.»

«Una rimozione? I miei prezzi sono saliti dall'ultima volta, Simon. Sono passati ormai dieci anni.»

«Sarai pagata bene» assicurò Kress. «Conosci la mia generosità. Voglio che tu mi faccia una bella disinfestazione.»

La donna fece un sorrisetto. «È inutile ricorrere a eufemismi, Simon. La chiamata è protetta.»

«No, parlo sul serio. Ho un problema di parassiti. Animali pericolosi. Occupati di loro per conto mio. Niente domande, intesi?»

«Ricevuto.»

«Bene. Ti serviranno... mmh, tre o quattro operatori. Sottilpelli resistenti alle alte temperature, lanciafiamme o laser, roba del genere. Venite a casa mia. Vedrete qual è il problema. Cimici: molte, molte cimici. Nel mio giardino di roccia e nella vecchia piscina troverete dei castelli: distruggeteli, uccidete tutto quello che c'è dentro. Poi bussate alla porta, e vi mostrerò cos'altro bisogna fare. Potete arrivare rapidamente?»

Il viso della donna era rimasto impassibile. «Partiremo entro un'ora.»

Lissandra fu di parola. Arrivò a bordo di un affusolato aeromobile nero, accompagnata da tre operatori. Tenendosi al riparo, Kress li guardava da

una finestra del secondo piano. Coperti da capo a piedi da sottilpelli di plastica scura, erano senzafaccia. Due di loro imbracciavano lanciafiamme portatili, il terzo aveva un cannone laser e dell'esplosivo. Lissandra non portava niente; Kress la riconobbe da come impartiva gli ordini.

Il loro aeromobile aveva perlustrato la zona a volo radente, per farsi un'idea della situazione. I re della sabbia sembravano impazziti. Le unità mobili rosse e quelle ebano erano corse in tutte le direzioni, freneticamente. Dal suo punto d'osservazione privilegiato Kress poteva scorgere il castello nel giardino di roccia. Era alto quanto un uomo. I suoi bastioni erano gremiti di difensori neri, e un flusso costante di unità mobili scendeva giù nelle segrete.

L'aeromobile di Lissandra atterrò vicino a quello di Kress, gli operatori saltarono giù con le armi spianate. Avevano un aspetto inumano, letale.

L'esercito nero si schierò tra loro e il castello. I rossi... d'un tratto Kress si rese conto che non riusciva a vedere i rossi. Batté le palpebre. Dov'erano finiti?

Lissandra indicò e lanciò un grido: due lanciafiamme entrarono in azione contro i re della sabbia neri. Le armi tossirono in modo sordo e cominciarono a tuonare: lunghe lingue di fuoco azzuognolo-rossastre saettarono dalle loro bocche. I re della sabbia restarono carbonizzati e caddero. Gli operatori puntavano il fuoco prima da una parte e poi dall'altra, con un efficiente schema a scacchiera. Avanzavano con passi cauti e misurati.

L'esercito nero era bruciato, disintegrato, le unità mobili scappavano in mille direzioni, alcune tornavano verso il castello, altre marciavano incontro al nemico. Nessuna raggiunse gli operatori con i lanciafiamme. Gli uomini di Lissandra erano molto professionali.

Poi uno di loro inciampò.

O almeno così parve. Kress guardò meglio, e vide che il terreno sotto di lui stava cedendo. Delle gallerie, pensò con un brivido di paura: tunnel, trappole, tranelli. L'operatore con il lanciafiamme era sprofondata fino alla vita, e subito il terreno intorno a lui sembrò entrare in eruzione, e l'uomo fu ricoperto da re della sabbia rossi. Lasciò cadere il lanciafiamme e cominciò a grattarsi selvaggiamente. Le sue urla erano orribili.

Il compagno esitò, poi si girò e fece fuoco. Una fiammata inghiottì l'uomo e i re della sabbia. Le urla cessarono all'istante. Soddisfatto, il collega si voltò di nuovo verso il castello e avanzò di un altro passo, ma si bloccò pieno di terrore quando sentì il suo piede sprofondare e svanire fino all'anca. Cercò di estrarlo e tornare indietro, ma il terreno intorno a lui si aprì in

una voragine. L'uomo perse l'equilibrio, vacillò, agitando le braccia; i re della sabbia erano ovunque, una massa brulicante, lo ricoprirono mentre si contorceva e roteava. Il suo lanciafiamme era inutile e dimenticato.

Kress batté come un pazzo alla finestra, gridando per richiamare l'attenzione. «Il castello! Distruggete il castello!»

Lissandra, che era rimasta vicino al suo aeromobile, lo udì e fece cenno di sì. Il terzo operatore prese la mira con il cannone laser e sparò. Il raggio pulsò attraverso il giardino e scoperciò il castello. Lo abbassò notevolmente, sgretolando la sabbia e i parapetti in pietra. Le torri crollarono. La faccia di Kress si disintegrò. Il laser penetrò nel terreno, frugando in varie direzioni. Il castello rovinò; adesso era solo un cumulo di sabbia. Ma le unità nere continuavano a muoversi. La mandibola era sepolta troppo in profondità, non l'avevano colpita.

Lissandra impartì un altro ordine. L'operatore lasciò il laser, preparò dell'esplosivo e si lanciò in avanti. Superò con un balzo il cadavere del primo operatore, atterrò sul terreno compatto all'interno del giardino roccioso di Kress, e tirò. L'ordigno atterrò proprio sulle rovine del castello nero. Una vampata incandescente bruciò gli occhi di Kress, e si alzò un potente getto di sabbia, roccia e unità mobili. Per un attimo la polvere oscurò tutto. Piovvero re della sabbia, o loro brandelli.

Kress vide che le unità mobili nere erano morte e stecchite.

«La piscina» gridò dalla finestra. «Prendete il castello nella piscina.»

Lissandra capì subito; il terreno era disseminato di neri senza vita, ma i rossi si stavano ritirando e riorganizzavano i ranghi. Il suo operatore restò incerto, poi allungò il braccio e preparò altro esplosivo. Avanzò di un passo, ma Lissandra lo richiamò, e lui tornò indietro di corsa.

Dopodiché tutto procedette speditamente. L'operatore salì a bordo dell'aeromobile, e Lissandra decollò. Kress corse alla finestra di un'altra stanza per vedere. Scesero in picchiata sulla piscina, e l'operatore sganciò le bombe dall'alto sul castello rosso, senza esporsi. Dopo il quarto passaggio, il castello era irriconoscibile, e i re della sabbia avevano smesso di muoversi.

Lissandra ce l'aveva fatta. Ordinò di lanciare ancora altre bombe sui castelli. Poi l'operatore usò il cannone laser, zigzagando metodicamente finché non risultò evidente che sotto quelle zolle di terra non poteva essere rimasto niente di vivo.

Quando tutto fu finito, andarono a bussare alla porta. Kress li fece entrare con la faccia irrigidita in un sorriso che pareva un ghigno. «Bravi, bra-

vi» si complimentò.

Lissandra si tolse la maschera di sottilpelle. «Tutto questo ti costerà un bel po' di quattrini, Simon. Due operatori morti, per non parlare del pericolo che ho dovuto correre personalmente.»

«Certamente» la rassicurò Kress. «Sarai pagata bene, Lissandra. Quello che vorrai, appena finito il lavoro.»

«Che cosa resta ancora da fare?»

«Dovete ripulire la cantina» disse Kress. «C'è un altro castello. E dovreste farlo senza usare gli esplosivi. Non voglio che mi crolli in testa la casa.» Lissandra fece cenno all'operatore. «Esci a prendere il lanciafiamme di Rajk. Dev'essere intatto.»

L'uomo tornò armato, pronto, silenzioso. Kress fece strada.

La pesante porta della cantina era ancora inchiodata, così come l'aveva lasciata. Mostrava solo una leggera protuberanza verso l'esterno, come se fosse sottoposta a una enorme pressione. La cosa fece sentire Kress a disagio, come del resto il silenzio che calò su di loro. Si tenne a una certa distanza dalla porta quando Lissandra e l'operatore tolsero i chiodi e le assi. «È sicuro qui dentro?» si trovò a mormorare, indicando il lanciafiamme. «Non vorrei che scoppiasse un incendio, capite?»

«Ho il laser» rispose Lissandra. «Userò quello per l'eliminazione. Probabilmente il lanciafiamme non sarà necessario, ma preferisco averlo in caso di bisogno. Ci sono mali peggiori del fuoco, Simon.»

Kress annuì.

Venne staccata anche l'ultima asse. Dalla cantina non proveniva alcun rumore. Lissandra diede un ordine secco, il subalterno indietreggiò e prese posizione alle sue spalle, puntando il lanciafiamme dritto verso la porta. Lei si infilò di nuovo la maschera, sollevò il laser, avanzò di un passo e spalancò la porta.

Nessun movimento. Nessun rumore. Laggiù era buio.

«Dov'è la luce?» chiese Lissandra.

«Subito dopo la porta, sulla destra» rispose Kress. «Attenta alle scale, sono piuttosto ripide.»

Lei varcò la soglia, passò il laser nella sinistra e allungò la destra, cercando a tentoni l'interruttore. Non successe niente. «Lo sento» disse Lissandra «ma a quanto pare non...»

Poi lanciò un grido, e barcollò all'indietro. Un grande re della sabbia bianco le si era avvinghiato al polso. Il sangue sgorgava dalla sottilpelle là dove erano affondate le ganasce. Era grande quanto la sua mano.

Lissandra si mosse per la stanza in un orribile balletto, sbattendo la mano contro la parete più vicina. Più e più volte. Si udivano i tonfi pesanti della carne spiaccicata. Alla fine il re della sabbia si staccò. Lei piagnucolò e cadde in ginocchio. «Penso di essermi rotta le dita» disse debolmente. Continuava a uscirle sangue. Aveva lasciato cadere il laser vicino alla porta della cantina.

«Non ho intenzione di scendere là sotto» annunciò l'operatore con voce decisa.

Lissandra lo guardò dal basso in alto. «No» rispose. «Mettiti sulla porta e brucia tutto. Riduci tutto in cenere. Chiaro?»

Lui fece cenno di sì con la testa.

Simon Kress si lamentò. «La mia casa» gemette. Gli si contorsero le budella. Il re della sabbia bianco era così *grosso*. Quanti altri ce n'erano laggiù? «Fermi» esclamò. «Lasciate stare. Ho cambiato idea. Basta.»

Lissandra non capì. Gli mostrò la mano. Era ricoperta di sangue e di un icore nero-verdognolo. «Il tuo amichetto mi ha morso tranciando di netto il guanto, e hai visto che cosa ci è voluto per staccarlo. Me ne infischio della tua casa, Simon. Tutto quello che c'è là sotto deve morire.»

Kress la udì appena. Pensò di avere intravisto del movimento tra le ombre, oltre la porta della cantina. Immaginò un esercito bianco che avanzava, formato da tanti re della sabbia grandi come quello che aveva attaccato Lissandra. Si vide sollevato da cento piccole braccia, e trascinato giù nell'oscurità, dove la mandibola attendeva famelica. Era terrorizzato. «Non fate niente» ripeté.

Lo ignorarono.

Kress si lanciò in avanti, e la sua spalla urtò contro la schiena dell'uomo di Lissandra, proprio mentre stava per aprire il fuoco. Questi grugnì, perse l'equilibrio e cadde in avanti nel buio. Kress lo sentì precipitare giù per le scale. Dopo si udirono altri rumori: suoni attutiti di qualcosa che corre, tenta di mordere, come di vischioso.

Kress si voltò per affrontare Lissandra. Grondava sudore freddo, ma in lui c'era una sorta di eccitazione malsana. Quasi sessuale.

Gli occhi calmi e glaciali di Lissandra lo fissavano attraverso la maschera. «Che cosa stai facendo?» gli chiese, quando Kress raccolse il laser che lei aveva lasciato cadere. «*Simon!*»

«Voglio fare la pace» disse con una risatina imbarazzata. «Non faranno del male al loro dio, almeno finché sarà un dio buono e generoso. Sono stato crudele. Ho fatto patire loro la fame. Adesso devo rimediare, capi-

sci.»

«Tu sei pazzo» disse Lissandra. Furono le sue ultime parole. Con una fiammata Kress le aprì nel petto un foro abbastanza grande da farci passare un braccio. Trascinò il cadavere sul pavimento e lo fece rotolare giù per le scale. I rumori furono più forti: urti di carapaci, raschi, echi di qualcosa di denso e liquido. Kress inchiodò nuovamente le assi sulla porta.

Allontanandosi, provò un profondo senso di soddisfazione che rivestiva la sua paura come uno strato di sciroppo. Sospettì che non fosse roba sua.

Progettò di abbandonare la casa, fuggire in città e prendere una camera per una notte, o magari per un anno. Invece cominciò a bere. Non sapeva bene perché. Andò avanti per ore, finché vomitò tutto con forti conati sul tappeto del soggiorno. Dopo di che si addormentò. Quando si svegliò, nella casa era buio pesto.

Si raggomitò contro il divano. Sentiva dei rumori. Qualcosa si stava muovendo sulle pareti. Erano tutt'intorno a lui. Il suo udito era estremamente acuto. Ogni cigolio corrispondeva al passo di un re della sabbia. Chiuse gli occhi e aspettò, nell'attesa del terribile contatto, con la paura di muoversi nel timore di urtare una di quelle creature.

Kress gemette, e restò immobile per un po', ma non successe niente.

Aprì di nuovo gli occhi. Tremava. A poco a poco le ombre cominciarono a diradarsi e dileguarsi. Il chiaro di luna filtrava attraverso le alte finestre. I suoi occhi si adattarono.

Il soggiorno era deserto. Non c'era niente, solo le sue paure da ubriaco.

Simon Kress si armò di coraggio, si alzò e accese la luce.

Niente. La stanza era silenziosa, deserta.

Restò in ascolto. Niente. Nessun rumore. Niente sulle pareti. Era stato tutto frutto della sua immaginazione, della sua paura.

I ricordi di Lissandra e di quella cosa in cantina gli tornavano spontaneamente alla memoria. Un sentimento di vergogna e di rabbia lo invase. Perché lo aveva fatto? Avrebbe potuto darle una mano a bruciarla, eliminarla. *Perché...* lui lo sapeva. Era stata la mandibola, era stata lei a fargli nascere dentro la paura. Wo aveva detto che aveva poteri psionici nonostante le piccole dimensioni. E adesso era diventata grande, enorme. Aveva banchettato con Cath e Idi, e adesso laggiù c'erano altri due cadaveri. Avrebbe continuato a crescere. E aveva imparato a gustare la carne umana, pensò.

Cominciò a tremare, ma poi si dominò e recuperò la calma. Non gli avrebbe fatto del male. Lui era dio. I bianchi erano sempre stati i suoi prefe-

riti.

Ricordò come l'aveva pugnalata con la spada-da-lancio. Era successo prima dell'arrivo di Cath, maledizione a lei.

Kress non poteva restare lì. La mandibola avrebbe avuto fame di nuovo. Grande com'era, non ci sarebbe voluto tanto. Il suo appetito sarebbe stato mostruoso. Che cosa sarebbe stata capace di fare, allora? Doveva andarsene, mettersi in salvo in città, mentre lei si trovava ancora in cantina. Giù c'era solo intonaco e terra battuta: le unità mobili avrebbero potuto scavare, aprire una galleria. E una volta libere... Kress non voleva pensarci.

Andò in camera sua e fece i bagagli. Prese tre valigie. Gli serviva solo un cambio di vestiti; il resto dello spazio lo riempì con oggetti di valore, gioielli, pezzi d'arte e altre cose che non si sentiva di lasciare. Non pensava di ritornare.

Lo shambler lo seguì giù per le scale, fissandolo con i suoi demoniaci occhi incandescenti. Era magrissimo. Kress si rese conto che erano secoli che non gli dava da mangiare. Di solito riusciva a cavarsela da solo, ma indubbiamente negli ultimi tempi la scelta si era ridotta. Quando l'animale cercò di aggrapparsi alle sue gambe, gli ringhiò contro e lo allontanò con una pedata, e quello corse via, offeso.

Kress uscì furtivo, trascinando le valigie, e chiuse la porta dietro di sé.

Per un momento si appoggiò contro il muro della casa, con il cuore che gli batteva forte. Ormai c'erano solo pochi metri, tra lui e l'aeromobile. Aveva paura a percorrerli. Il chiaro di luna brillava intensamente, il terreno davanti alla casa era uno scenario di carneficina. I corpi dei due operatori di Lissandra erano rimasti dove erano caduti, l'uno contorto e carbonizzato, l'altro sepolto sotto una massa di re della sabbia morti. E tutto intorno a lui c'erano unità mobili, nere e rosse. Bisognava fare uno sforzo per ricordare che erano morte: sembravano solo in attesa, come se lo avessero fatto altre volte.

Un'assurdità, si disse Kress. Le solite paure da ubriaco. Aveva visto i castelli cadere a pezzi. Erano morti tutti, e la mandibola bianca era intrappolata giù in cantina. Fece alcuni profondi respiri e camminò sopra i re della sabbia. Li sentì scricchiolare sotto i piedi. Li ridusse rabbiosamente in polvere. Nessuno di essi si mosse.

Kress sorrise, e attraversò con calma il campo di battaglia, ascoltando i rumori, il suono della salvezza.

Croc, crac, croc.

Posò le valigie a terra e aprì lo sportello dell'aeromobile.

Qualcosa si mosse nel passaggio dall'oscurità alla luce. Una pallida ombra sul sedile del veicolo, lunga come il suo avambraccio. Udì le ganasce chiudersi con uno scatto delicato, e alzarsi verso di lui sei occhietti distribuiti lungo tutto il corpo.

Kress se la fece sotto e indietreggiò lentamente.

Altri movimenti nell'abitacolo. Aveva lasciato lo sportello aperto. Il re della sabbia uscì, avanzando verso di lui, guardingo. Altri lo seguivano. Erano stati nascosti sotto i sedili, rintanati nell'imbottitura. Adesso però uscivano allo scoperto. Formarono un anello frastagliato attorno all'aeromobile.

Kress si inumidì le labbra, si girò e andò rapidamente verso il veicolo di Lissandra.

Si fermò ancora prima di aver percorso metà del tragitto. Anche lì qualcosa si muoveva nell'abitacolo. Cose simili a grosse larve, intraviste nel chiarore della luna.

Kress emise un lamento e tornò verso casa. Arrivato alla porta d'ingresso guardò in alto. Contò una decina di lunghe ombre bianche che strisciavano lungo i muri dell'edificio. Quattro di esse erano raggruppate vicino alla cima della torretta campanaria abbandonata, dove un tempo era appollaiato l'avvoltoio. Stavano incidendo qualcosa. Un volto. Facilmente riconoscibile.

Simon Kress lanciò un urlo e corse dentro.

Una certa quantità di alcol gli procurò il piacevole oblio che cercava. Ma poi si svegliò, nonostante tutto si svegliò. Aveva un forte mal di testa, l'altito pesante ed era affamato. Sì, affamato come non era mai stato.

Kress sapeva che non era il *suo* stomaco a reclamare cibo.

Un re della sabbia bianco lo fissava dall'alto del cassettone in camera da letto, con le antenne che si muovevano impercettibilmente. Era grande come quello nell'aeromobile la notte precedente. Kress aveva la gola riarata, come carta vetrata. Si inumidì le labbra e uscì dalla stanza.

La casa era piena di re della sabbia: doveva stare attento a dove metteva i piedi. Sembravano tutti indaffarati, ognuno se ne andava per conto proprio. Stavano apportando delle modifiche alla casa, entrando e uscendo dai muri, scolpendo qualcosa. Per due volte vide la propria effigie che lo fissava dai punti più impensabili. E sempre le facce erano alterate, contorte, livide di paura.

Uscì a prendere i cadaveri che stavano marcendo in mezzo al cortile,

sperando di placare la fame della mandibola bianca. Erano entrambi spartiti. Kress ricordò la facilità con cui le unità mobili potevano trasportare cose molte volte più pesanti di loro.

Era terribile pensare che, anche dopo quello, la mandibola potesse avere ancora fame.

Quando Kress rientrò in casa, una colonna di re della sabbia stava scendendo per le scale. Ognuno trasportava un pezzo del suo shambler. La testa sembrò fissarlo con aria di rimprovero, mentre lo superavano.

Kress svuotò i surgelatori, gli armadietti, tutto, accatastando sul pavimento della cucina tutto il cibo che aveva in casa. Una decina di bianchi aspettava di portarlo via. Evitarono i surgelati, lasciandoli a scongelarsi in una grande pozza, ma presero tutto il resto.

Finite le scorte, Kress sentì attenuarsi i morsi della fame, anche se non aveva mangiato niente. Però sapeva che la tregua sarebbe durata poco. Presto la mandibola avrebbe avuto ancora fame. Doveva nutrirla.

Kress sapeva cosa fare. Si diresse verso il telecomunicatore. «Malada» esordì con naturalezza, quando la prima dell'elenco dei suoi amici rispose. «Stasera do una festicciola. Mi rendo conto che il preavviso è veramente minimo, ma spero che tu riesca a venire. Lo spero proprio.»

Poi chiamò Jad Rakkis, e via via gli altri. Quando ebbe finito, nove avevano accettato l'invito. Kress si augurava che sarebbero bastati.

Andò ad accogliere gli ospiti all'esterno della casa - le unità mobili avevano ripulito tutto straordinariamente in fretta, e il giardino era quasi tornato come prima della battaglia - e li accompagnò fino alla porta. Li fece entrare, ma non li seguì.

Quando i primi quattro arrivati furono dentro, Kress raccolse tutto il suo coraggio. Chiuse la porta dietro l'ultimo ospite, ignorando le esclamazioni spaventate che ben presto diventarono acuti farfugliamenti, e scattò verso l'aeromobile con cui erano arrivati. Salì a bordo, sfiorò la piastra di partenza e imprecò. Ovviamente era programmata per poter decollare solo con l'impronta del pollice del suo proprietario.

Poi arrivò Jad Rakkis. Kress corse verso il suo aeromobile appena toccò terra, afferrò Rakkis per un braccio mentre stava scendendo. «Torna subito a bordo, presto» disse, spingendolo. «Portami in città. Dai, Jad. *Andiamo via di qui!*»

Ma Rakkis si limitò a fissarlo, e non si decideva a muoversi. «Perché, cosa c'è che non va, Simon? Non capisco. E la festa?»

A quel punto era troppo tardi, la sabbia smossa attorno a loro si stava a-

nimando, occhi rossi li fissavano e si udiva un battere di ganasce. Rakkis emise un suono strozzato, e fece per risalire sull'aeromobile, ma un paio di mascelle si chiusero di scatto all'altezza della sua anca, e lui improvvisamente si ritrovò in ginocchio. La sabbia sembrò ribollire di un'attività sotterranea. Jad si dimenò e gridò come un ossesso mentre veniva fatto a pezzi. Kress riuscì a stento a guardare.

Da quel momento non cercò più di fuggire. Quando tutto fu finito, diede fondo all'armadietto dei liquori, e si prese una sbronza colossale. Sapeva che sarebbe stata l'ultima bevuta. Tutti gli alcolici rimasti erano giù in cantina.

Kress non toccò cibo in tutto il giorno, ma si addormentò con la sensazione di essere pieno, finalmente sazio, la tremenda fame era scomparsa. Il suo ultimo pensiero cosciente, prima che gli incubi lo assalissero, fu chi avrebbe potuto chiamare l'indomani.

Il mattino era caldo e asciutto. Kress aprì gli occhi e vide il re della sabbia bianco di nuovo sul cassettone. Li richiuse subito, sperando di uscire dal sogno. Non fu così, e non poteva riaddormentarsi. Si ritrovò ben presto a fissare la creatura.

La osservò per cinque minuti prima di rendersi conto della stranezza: il re della sabbia non si muoveva.

Le unità potevano stare incredibilmente immobili, d'accordo. Le aveva viste aspettare e fissare qualcosa un sacco di volte. Ma in loro c'era sempre qualche movimento: l'aprirsi e chiudersi delle mascelle, le zampe che si contraevano, le lunghe antenne sottili che vibravano e oscillavano.

Invece il re della sabbia sul cassettone era assolutamente immobile.

Kress si alzò, trattenendo il fiato, senza osare sperare. Che fosse morto? Che qualcosa lo avesse ucciso? Attraversò la stanza.

Gli occhi erano vitrei e neri. La creatura sembrava rigonfia, come se fosse imputridita all'interno riempiendosi di gas che premeva contro le piastre del bianco carapace.

Kress allungò la mano tremante e lo toccò.

Era caldo, quasi bollente, e si stavano scaldando sempre di più. Però non si muoveva.

Ritirò la mano, e come lo fece un frammento dell'esoscheletro bianco si staccò. La carne sotto era dello stesso colore, ma sembrava più morbida, turgida e febbricitante. Pareva quasi pulsare.

Kress si ritrasse e corse verso la porta.

In corridoio c'erano altre tre unità mobili bianche. Erano come quella in

camera da letto.

Scese di corsa le scale, scavalcando altri re della sabbia. Nessuno si muoveva. La casa ne era piena, tutti morti, morenti o in coma. A Kress non importava che cosa avessero, solo che non si potevano muovere.

Ne trovò quattro nell'aeromobile. Li raccolse uno alla volta, e li lanciò più lontano che poté. Maledetti mostri. Risalì a bordo, sui sedili mezzo smangiati, e sfiorò la piastra di partenza.

Non successe niente.

Riprovò di nuovo, e poi ancora. Niente. Non era giusto. Quello era il suo aeromobile, doveva partire, non capiva perché non decollasse.

Alla fine scese e controllò, temendo il peggio. Era così. I re della sabbia avevano strappato la griglia di gravità. Era in trappola. Ancora.

Con aria truce ritornò in casa. Andò nella veranda e trovò l'antica ascia che aveva appeso vicino alla spada-da-lancio che aveva usato per Cath m'Lane. Si mise all'opera. I re della sabbia non reagivano neanche se li faceva a pezzi. Quando li colpiva la prima volta schizzavano, i loro corpi sembravano scoppiare. L'interno era orribile: strani organi non ancora ben formati, una fanghiglia rossastra e vischiosa che assomigliava al sangue umano, e dell'icore giallo.

Kress ne distrusse venti prima di rendersi conto dell'inutilità di quello che stava facendo. Le unità mobili, infatti, non contavano niente. Inoltre, erano una miriade. Avrebbe potuto lavorare giorno e notte, e non riuscire a ucciderle tutte.

Doveva scendere in cantina, e colpire con l'ascia la mandibola.

Si incamminò deciso. Arrivò davanti alla porta, e si bloccò.

Non c'era neanche più una porta. Le pareti erano state sgretolate, per cui l'apertura era il doppio di prima, e rotonda. Come l'imboccatura di una miniera. Neppure un segno a indicare che lì c'era stata una porta chiusa con assi inchiodate su quell'abisso nero.

Da sotto si sprigionava un odore spettrale, fetido, soffocante.

E le pareti erano bagnate di sangue e ricoperte da chiazze di muffa bianca.

Ma il peggio era che quella cosa *respirava*.

Kress, dalla parte opposta della stanza, sentì il fiato caldo dell'espiazione che lo investiva, e cercò di non soffocare, e quando quel vento invertì la direzione scappò.

Tornato in soggiorno, distrusse altre tre unità mobili, poi si accasciò. Che cosa stava succedendo? Non capiva.

Poi si ricordò dell'unica persona che poteva saperlo. Si diresse di nuovo verso il telecomunicatore, calpestando nella fretta un'unità mobile, e pregò fervidamente che l'apparecchio funzionasse ancora.

Quando Jala Wo rispose, crollò e le raccontò tutto.

Lei lo lasciò parlare senza interromperlo, nessuna reazione a parte un'espressione leggermente accigliata sul pallido viso emaciato. Quando Kress ebbe finito, disse soltanto: «Dovrei lasciarla lì».

Kress cominciò a balbettare. «Non può. La prego, mi aiuti. La pagherò...»

«Dovrei» ripeté Wo «ma non lo farò.»

«Grazie» esclamò Kress. «Oh, grazie...»

«Stia zitto» disse Wo. «Mi ascolti. È tutta opera sua. Se uno li tratta bene, i re della sabbia si comportano come cortesi guerrieri rituali. Lei ha trasformato i suoi in qualcos'altro, con privazioni e torture. Era il loro dio. Li ha resi quello che adesso sono. La mandibola in cantina è malata, soffre ancora per la ferita che le ha inferto. Probabilmente è impazzita. Il suo comportamento è... anomalo.

«Deve andare subito via di lì, Kress. Le unità mobili non sono morte, sono in letargo. Le ho detto che il loro esoscheletro cade quando aumentano di dimensione. Normalmente, in effetti, cade molto prima. Non ho mai sentito di re della sabbia diventati grandi come i suoi che rimangono ancora a livello di insettoidi. Credo sia un altro risultato della menomazione subita dalla mandibola bianca. Ma non ha importanza ora.

«Ciò che conta è la metamorfosi che i suoi re della sabbia stanno attraversando. Vede, man mano che la mandibola cresce, diventa sempre più intelligente. I suoi poteri psionici si rafforzano, e la mente diventa più raffinata e ambiziosa. Le unità mobili rivestite di carapace sono utili quando la mandibola è piccola e solo semisenziante, ma adesso ha bisogno di servitori migliori, corpi con delle potenzialità, capisce? Tutte le unità mobili stanno per dare origine a una nuova razza di re della sabbia. Non posso dirle con esattezza quale sarà il loro aspetto. Ogni mandibola le progetta a seconda dei propri bisogni e desideri. Ma saranno bipedi, con quattro braccia, e pollice opponibile. Saranno in grado di costruire e far funzionare macchine di tipo avanzato. I singoli individui non saranno senzienti. La mandibola invece avrà poteri molto speciali.»

Simon Kress era a bocca aperta davanti all'immagine di Wo sul videofono. «I vostri operai» disse, a fatica. «Quelli che sono venuti qui... che hanno predisposto la vasca...»

Jala Wo fece un timido sorriso. «Ombra» disse.

«Ombra è un re della sabbia» ripeté Kress trasognato. «E voi mi avete venduto una nidiata di... neonati...»

«Non sia assurdo» replicò Wo. «Un re della sabbia al primo stadio è più simile a dello sperma che a un neonato. In natura le guerre li mitigano e li tengono sotto controllo. Solo uno su cento arriva al secondo stadio. E soltanto uno su mille raggiunge il terzo stadio, quello finale, diventando come Ombra. I re della sabbia adulti non sono sentimentali nei confronti delle piccole mandibole. Ce ne sono troppe, e le loro unità mobili sono infestanti.» Wo sospirò. «Tutto questo discorso è una perdita di tempo. Quel re della sabbia bianco ben presto diventerà totalmente senziente. Non avrà più bisogno di lei, Kress, anzi la odia, e sarà molto affamato. La trasformazione è faticosa. La mandibola deve mangiare enormi quantità di cibo prima e dopo. Quindi lei deve allontanarsi da lì. Ha capito?»

«Non posso» rispose Kress. «Il mio aeromobile è distrutto, e non riesco a far partire gli altri. Non so come fare per riprogrammarli. Potete venirmi a prendere?»

«Sì» disse Wo. «Ombra e io partiremo subito, ma da Asgard sono più di duecento chilometri, e dobbiamo portare l'attrezzatura per debellare il re della sabbia impazzito che lei ha generato. Nel frattempo non resti lì. Ha due gambe, cammini. Si diriga verso est, con la maggiore approssimazione possibile, e più in fretta che può. La zona è piuttosto brulla, la rintracciamo facilmente con uno scandaglio aereo, e lontano dal re della sabbia sarà al sicuro. È tutto chiaro?»

«Sì, certo» rispose Simon Kress.

Chiusero la comunicazione, e lui si diresse subito verso la porta. A metà strada udì un rumore, non capì se di qualcosa che scoppiava o che si incrinava.

Uno dei re della sabbia si era aperto in due. Dalla fessura uscirono quattro piccole mani, ricoperte di un sangue giallo-rosaceo, che cominciarono a spingere da parte il rivestimento morto.

Kress si mise a correre.

Non aveva tenuto conto della temperatura.

Le colline erano aride e rocciose. Kress si allontanò dalla casa più velocemente che poté, corse finché sentì male alle costole e iniziò ad annaspire, senza fiato. Allora si mise a camminare, ma appena si riprese cominciò a correre di nuovo. Per quasi un'ora corse e camminò, alternativamente,

sotto un sole cocente. Sudava copiosamente, e avrebbe voluto essersi portato dell'acqua. Scrutò il cielo, nella speranza di scorgere Wo e Ombra.

Non era fatto per quelle cose. Il clima era troppo caldo e secco, e lui non era in forma. Ma si sforzò di proseguire, ricordando come aveva sentito respirare la mandibola e pensando alle piccole creature brulicanti che in quel momento stavano di certo scorrazzando per la casa. Sperò che Wo e Ombra sapessero che cosa farne.

Da parte sua aveva dei progetti per quei due. Era tutta colpa loro, aveva concluso, e ne avrebbero patito le conseguenze. Lissandra era morta, ma conosceva altri professionisti come lei. Kress si sarebbe vendicato. Se lo ripromise cento volte, mentre avanzava stanco e sudato verso est.

O almeno quello che sperava fosse l'Est. Non aveva un grande senso dell'orientamento, e non era sicuro della direzione che aveva preso all'inizio, in preda al panico com'era, anche se dopo si era sforzato di procedere verso est, come Wo gli aveva suggerito.

Dopo aver corso per ore, senza alcuna traccia dei soccorritori, Kress cominciò a convincersi di essersi sbagliato.

Poi la paura cominciò a invaderlo. E se Wo e Ombra non riuscivano a trovarlo? Sarebbe morto laggiù. Non mangiava da due giorni, era debole e spaventato, aveva la gola infuocata per mancanza di acqua. Non poteva proseguire. Il sole stava tramontando, e quando avesse fatto buio sarebbe stato completamente allo sbando. Che cosa era successo? I re della sabbia avevano mangiato Wo e Ombra? La paura lo assalì di nuovo e si impadronì di lui, e al tempo stesso sentì una grande sete e una fame tremenda. Ma non si fermò. Adesso, quando cercava di correre, incespicava, cadde per due volte. La seconda volta si scorticò una mano contro una roccia, e uscì del sangue. Si succhiò la ferita sempre continuando a camminare, preoccupato per una possibile infezione.

Il sole era sceso all'orizzonte, alle sue spalle. La terra diventò un po' più fresca, cosa di cui Kress fu contento. Decise di camminare fino all'ultimo barbaglio di luce e poi di fermarsi durante la notte. Di certo era abbastanza lontano dai re della sabbia per essere al sicuro, e la mattina successiva Wo e Ombra lo avrebbero trovato.

Quando ebbe raggiunto la cima dell'altura, vide di fronte a sé la sagoma di una casa.

Non aveva le dimensioni della sua, ma era abbastanza grande. Era un'abitazione, la salvezza. Kress gridò e si mise a correre in quella direzione. Cibo, acqua, sarebbe stato nutrito, avrebbe finalmente potuto fare un pasto.

Sentiva i morsi della fame. Corse giù per la collina verso la casa, agitando le braccia e urlando per richiamare l'attenzione degli abitanti. La luce ormai se n'era quasi andata, ma riusciva ancora a distinguere una mezza dozzina di bambini che giocavano nella penombra. «Ehi, laggiù» gridò. «Aiuto, aiuto.»

Loro gli corsero incontro.

Kress si fermò di colpo. «No. Oh, no» esclamò. «No, no.» Si voltò, scivolò sulla sabbia, si rialzò e cercò di correre ancora. Lo raggiunsero con facilità. Erano piccoli esseri orribili con occhi sporgenti e la pelle color arancione bruciato. Kress si divincolò, ma fu inutile. Per quanto fossero piccoli, ognuno di loro aveva quattro braccia e Kress soltanto due.

Lo portarono verso la casa. Era una costruzione misera e malandata, fatta di sabbia sgretolata, ma la porta era piuttosto grande, scura, e... respirava. Era orribile, ma non fu questo che fece urlare Simon Kress. Gridò a causa degli altri, dei piccoli bambini arancioni che sciamarono fuori dal castello, e lo fissarono imperturbabili mentre passava.

La loro faccia era assolutamente identica alla sua.

"Sandkings" copyright © 1979 by Omni International, Ltd. From "Omni", August 1979.

I PASSEGGERI DELLA NIGHTFLYER

Quando Gesù di Nazareth era inchiodato morente sulla croce, il Volcryn passò a un anno luce dalla sua agonia, diretto verso l'esterno.

Quando su Terra infuriavano le Guerre del Fuoco, il Volcryn transitò vicino a Vecchia Poseidonia, in un tempo in cui i suoi mari erano ancora senza nome e vuoti di pesci. All'epoca in cui la scoperta dei motori a propulsione stellare aveva trasformato le Nazioni Federate di Terra nell'Impero Federale, il Volcryn si era spinto sino ai confini della zona hrangan. I Hrangan non lo hanno mai saputo. Come noi, erano figli di piccoli mondi luminosi che ruotano, sparpagliati nello spazio, attorno ai loro soli, poco interessati e ancor meno informati riguardo a ciò che succedeva nelle profondità intermedie.

La guerra infuriò per mille anni e il Volcryn la attraversò, inavvertito e indenne, al sicuro in un posto dove nessun fuoco poteva mai bruciare. In seguito, l'Impero Federale fu distrutto e finì, e i Hrangan svanirono nell'oscurità del Collasso, ma per il Volcryn non era più buio di prima.

Quando Kleronomas partì da Avalon con la sua navicella da ricognizione, il Volcryn arrivò nel giro di dieci dei suoi anni luce. Kleronomas trovò molte cose, ma non il Volcryn. Né allora, né al suo ritorno su Avalon, il tempo di una vita dopo.

Quando io avevo tre anni e Kleronomas era ormai polvere, distante e morto come Gesù di Nazareth, il Volcryn passò vicino a Daronne. E in quel periodo tutti i sensitivi crey si sentivano strani e rimanevano a lungo seduti a guardare le stelle con occhi luminosi e scintillanti.

Quando raggiunsi l'età adulta, il Volcryn aveva oltrepassato Tara ed era anche uscito da Crey, continuando a puntare verso l'esterno.

E adesso io sono vecchia e continuo a invecchiare, e il Volcryn presto entrerà nel Velo del Tentatore, là dove pende come una nera foschia tra le stelle. E noi lo seguiamo, come sempre. Attraverso i neri abissi dove non va nessuno, attraverso il vuoto, attraverso il silenzio che si estende all'infinito, la mia *Nightflyer* e io gli diamo la caccia.

Stavano percorrendo lentamente il tubo trasparente che collegava la piattaforma orbitale all'astronave ormeggiata in attesa. In assenza di peso, dovevano procedere tirandosi prima con una mano e poi con l'altra.

Melantha Jhirl, l'unica a non apparire goffa e a disagio nella caduta libera, si fermò a dare una rapida occhiata in basso al globo maculato di Avalon, una maestosa distesa di ambra e giada. Sorrise e riprese la sua lenta scivolata lungo il tubo, superando i compagni con disinvolta eleganza. Erano già saliti a bordo di un'astronave, tutti quanti, ma mai in quel modo. Generalmente le astronavi erano agganciate alla piattaforma, ma il veicolo spaziale che Karoly d'Branin aveva noleggiato per quella spedizione era troppo grande e la sua forma troppo anomala. Aveva una struttura che si sviluppava in verticale: nella parte superiore tre piccoli globi ovoidali affiancati, in quella inferiore due grandi sfere con in mezzo, a novanta gradi, un lungo cilindro, all'interno del quale erano alloggiati i motori, il tutto collegato da tubi. L'astronave era bianca e austera.

Melantha Jhirl fu la prima a entrare nella camera di decompressione. Gli altri arrivarono alla spicciolata finché tutto il gruppo fu riunito: cinque donne e quattro uomini, tutti scienziati, ognuno con formazione e ambito di ricerca diversi. Il giovane e fragile telepate, Thale Lasamer, fu l'ultimo. Si guardò intorno nervosamente, mentre gli altri chiacchieravano aspettando che venisse ultimata la procedura di entrata. «Qualcuno ci sta spiando» disse.

Il portello esterno si era chiuso dietro di loro, il tubo trasparente era stato sganciato; a quel punto si aprì il portello interno a scorrimento. «Benvenuti sulla mia *Nightflyer*» li accolse una voce flautata dall'interno.

Però dentro non c'era nessuno.

Melantha Jhirl si avviò lungo il corridoio. «Salve» disse, guardandosi intorno con un'aria tra l'interrogativo e il divertito. Karoly d'Branin la seguì.

«Salve» rispose la voce vellutata. Proveniva da una griglia di comunicazione sotto un videoschermo buio. «Sono Royd Eris, il capitano. Lieto di rivederti, Karoly, e di dare il benvenuto a voi tutti.»

«Dove si trova?» domandò qualcuno.

«Nei miei alloggi, che occupano metà di questa sfera di supporto vitale» spiegò gentilmente la voce di Royd Eris. «Nell'altra metà ci sono una sala-biblioteca-cucina, due sezioni sanitarie, una cabina doppia e una singola piuttosto piccola. Sono spiacevole, ma alcuni di voi dovranno montare delle amache nelle stive di carico. La *Nightflyer* era stata progettata come mercantile, non come nave passeggeri. Comunque ho aperto tutti i passaggi e i portelli di pertinenza, così le stive hanno aria, riscaldamento e acqua. Ho pensato che sareste stati più comodi così. La vostra attrezzatura e gli strumenti informatici sono stati collocati nelle stive, ma vi assicuro che c'è un sacco di spazio. Vi suggerisco di sistemarvi, ci vedremo più tardi per cena nella sala.»

«Lei ci raggiungerà?» chiese la psico-psi, una donna lamentosa dai lineamenti affilati, di nome Agatha Marij-Black.

«In un certo senso sì» rispose Royd Eris.

Il fantasma comparve al momento del pranzo.

Una volta montate le amache, e sistemati accanto a ciascuna gli effetti personali, non avevano avuto difficoltà a trovare la sala. Era il locale più spazioso di quel settore dell'astronave. A un'estremità c'era una cucina attrezzata, ben fornita di provviste. Dalla parte opposta, davanti a una parete tappezzata di libri, cassette e chip di cristallo erano disposte diverse comode poltrone, due lettori e un porta-ologrammi. Al centro, un lungo tavolo apparecchiato per dieci.

Ad aspettarli, era pronto un pasto caldo e leggero. Gli accademici si servirono e presero posto a tavola, ridendo e chiacchierando tra loro, più disinvolte di quando erano saliti a bordo.

Il sistema gravitazionale era in funzione, il che contribuiva molto a metterli a proprio agio; l'orribile goffaggine di quel tragitto in assenza di peso

fu presto dimenticata.

Alla fine tutti i posti furono occupati, tranne uno, a capotavola.

Il fantasma si materializzò lì.

Le conversazioni si bloccarono.

«Salve» disse lo spettro, che era la vivida immagine di un giovane snello, con gli occhi chiari e i capelli bianchi. Indossava abiti fuori moda da almeno vent'anni: una camicia morbida con le maniche a sbuffo, color azzurro pastello, e un'aderente calzamaglia bianca. I loro sguardi gli passavano attraverso, ma gli occhi di lui non sembravano vederli.

«Un ologramma» esclamò Alys Northwind, la xenotecnica piccola e tarchiata.

«Royd, non capisco» disse Karoly d'Branin, fissando la figura evanescente. «Che cosa significa? Perché ci proietti un'immagine? Non intendi raggiungerci di persona?»

Il fantasma accennò un sorriso e alzò un braccio. «I miei appartamenti sono al di là di quella paratia» spiegò. «Mi dispiace, ma non ci sono porte o passaggi tra le due metà della sfera. Passo la maggior parte del tempo da solo, e la privacy è importante per me. Spero che capirete e rispetterete i miei desideri. Sarò comunque un ospite premuroso. Qui in sala può arrivarvi la mia immagine. Altrove, se avete bisogno di qualcosa, se volete parlare con me, basta che usiate un comunicatore. Adesso, riprendete pure a mangiare e a chiacchierare. Ascolterò con piacere. È da tanto tempo che non ho passeggeri a bordo.»

Ci provarono, ma quel fantasma a capotavola gettava una lunga ombra, e il pranzo si svolse frettolosamente, in un'atmosfera carica di tensione.

Royd Eris osservava i suoi passeggeri fin da quando la *Nightflyer* era entrata nell'iperspazio.

Dopo qualche giorno, la maggior parte degli accademici si era abituata alla voce disincarnata proveniente dai comunicatori e allo spettro olografico nel salone, ma solo Melantha Jhirl e Karoly d'Branin sembravano realmente a proprio agio in sua presenza. Gli altri sarebbero stati ancora più disturbati se avessero saputo che Royd era con loro sempre. Sempre e dovunque, lui li spiava. Aveva occhi e orecchie perfino nelle sezioni sanitarie.

Li guardava lavorare, mangiare, dormire, copulare; ascoltava instancabile i loro discorsi. Dopo una settimana li conosceva, tutti e nove, e aveva cominciato a carpire i loro piccoli, miseri segreti.

La cibernetica, Lommie Thorne, parlava con i computer e sembrava preferire la loro compagnia a quella degli umani. Era intelligente e veloce, con un viso mobile, espressivo e un corpo minuto da ragazzino; gli altri per lo più la trovavano attraente, ma lei non amava il contatto fisico. Fece sesso una volta sola, con Melantha Jhirl. Indossava camicie di liscio tessuto metallico, e aveva un impianto nel polso sinistro che le permetteva di interfacciarsi direttamente con il computer.

Lo xenobiologo, Rojan Christopheris, era un uomo scontroso, polemico, cinico, che tratteneva a stento il proprio disprezzo per i colleghi, un bevitore solitario. Era alto, curvo, di aspetto sgradevole.

I due linguisti, Dannel e Lindran, in pubblico si comportavano come una coppia, sempre mano nella mano e pronti ad aiutarsi vicendevolmente. In privato litigavano come furie. Lindran aveva uno spirito mordace e amava colpire Dannel nei suoi punti deboli, con battute sulla sua competenza professionale. Facevano molto sesso, tutti e due, ma non insieme.

Agatha Marij-Black, la psico-psi, era un'ipocondriaca tendente a cupe depressioni, che subirono un peggioramento negli spazi angusti della *Nightflyer*.

La xenotecnica Alys Northwind mangiava in continuazione e non si lavava mai. Sotto le sue unghie squadrate c'era sempre uno strato nero di sporcizia, e nelle prime due settimane di viaggio indossò sempre la stessa tuta, togliendola solo per fare sesso, e anche allora per poco.

Il telepate Thale Lasamer era fragile di nervi e umorale, spaventato da tutti quelli che gli stavano intorno ma incline ad accessi di arroganza durante i quali scherniva i compagni usando informazioni estrapolate dalle loro menti.

Royd Eris li osservava tutti, li studiava, viveva con loro e tramite loro. Non tralasciava nessuno, nemmeno quelli che gli erano più odiosi. Nelle due settimane in cui la *Nightflyer* era stata immersa nel flusso turbinoso della propulsione stellare, due passeggeri in particolare avevano suscitato il suo interesse.

«Più di tutto, voglio capire perché esistono» gli rivelò Karoly d'Branin durante una notte artificiale, due settimane dopo la loro partenza da Avalon.

Il fantasma luminescente di Royd sedeva di fianco a d'Branin nella sala buia, guardandolo bere una cioccolata dolceamara. Gli altri stavano tutti dormendo. Giorno e notte non hanno senso su una nave spaziale, ma sulla *Nightflyer* era mantenuta la regolare alternanza di luce e di buio, e la mag-

gior parte dei passeggeri vi si atteneva. Il vecchio d'Branin, amministratore, medico generico e capo della missione, faceva eccezione: aveva orari tutti suoi, preferendo il lavoro al sonno, e soprattutto amava parlare della sua ossessione prediletta, i Volcryn, ai quali dava la caccia.

«È altrettanto importante scoprire se esistono davvero, Karoly» ribatté Royd. «Sei proprio sicuro dell'esistenza di quegli alieni?»

«Sì, lo sono» rispose Karoly d'Branin, ammiccando visibilmente. Era un uomo ben proporzionato, basso e snello, con i capelli grigio ferro ben pettinati e la tunica sempre meticolosamente in ordine, ma l'espansività dei suoi gesti e gli entusiasmi eccitati cui era incline smentivano quell'apparenza di sobrietà. «Ed è abbastanza. Se anche altri fossero altrettanto sicuri, avremmo una flotta di astronavi di ricerca, invece della tua piccola *Nightflyer*.» Bevve un sorso di cioccolata e sospirò soddisfatto. «Royd, tu conosci i Nor T'alush?»

Il capitano non aveva mai sentito quel nome, ma impiegò un attimo a consultare la sua libreria elettronica. «Una razza aliena dall'altra parte dello spazio umano, oltre i mondi fyndii e damoosh. Forse leggendaria.»

D'Branin ridacchiò. «No, no, amico, la tua libreria è obsoleta, la prossima volta che passi da Avalon la devi aggiornare. Non sono leggende, no, è una realtà, anche se lontana. Abbiamo poche informazioni su di loro, ma siamo certi che esistono, anche se magari né tu né io li incontreremo mai. Tutto è partito da loro.»

«Racconta» disse Royd. «Il tuo lavoro mi interessa, Karoly.»

«Stavo codificando delle informazioni nei computer dell'Accademia, un pacchetto appena arrivato da Dam Tullian dopo vent'anni standard di viaggio. Una parte riguardava il folclore nor t'alush. Non sapevo quanto tempo ci avesse messo ad arrivare su Dam Tullian, né per quali vie, ma non aveva importanza: il folclore è comunque senza tempo, e quel materiale era affascinante. Sapevi che la prima laurea che ho preso è stata in xenomitologia?»

«No. Ti prego, continua.»

«La storia dei Volcryn faceva parte dei miti dei Nor T'alush. Mi impressionò: una razza di senzienti provenienti da qualche misteriosa zona al centro della galassia, che navigano verso l'Orlo e si dirigono, a quanto si presumeva, proprio nello spazio intergalattico, mantenendosi però sempre nelle profondità interstellari, senza scendere mai su un pianeta e di rado avvicinandosi a meno di un anno luce.» Gli occhi grigi di d'Branin brillavano, e mentre parlava le sue mani si muovevano nell'aria, come per abbracciare

l'intera galassia. «E *senza un propulsore stellare*, Royd, questa è la cosa veramente stupefacente! Fare un viaggio del genere con astronavi che si muovono a una frazione della velocità della luce! Quel dettaglio mi ossessionava! Come devono essere diversi, i miei Volcryn: saggi e pazienti, longevi e lungimiranti, senza tutta quella fretta e quella passione che consumano le razze inferiori. Pensa a quanto devono essere *vecchie*, le loro navi!»

«Vecchie» ripeté Royd. «Hai detto navi: quindi sono più di una?»

«Oh, sì» rispose d'Branin. «Secondo i Nor T'alush, da principio ne sono comparse una o due, ai confini della loro sfera commerciale, poi sono arrivate le altre. A centinaia, ognuna solitaria, autonoma, diretta verso l'esterno, sempre verso l'esterno. La direzione non cambiava mai. Per quindicimila anni standard sono transitate tra le stelle dei Nor T'alush, poi hanno cominciato a uscire, superandole. Il mito diceva che l'ultima astronave volcryn se n'era andata tremila anni prima.»

«Diciottomila anni fa» rifletté Royd, sottovoce. «I Nor T'alush sono così vecchi?»

«Non come viaggiatori interstellari» rispose d'Branin sorridendo. «Secondo i loro racconti, i Nor T'alush si sono civilizzati solo da metà di quegli anni. La cosa mi ha dato da pensare. Sembrava rendere la storia dei Volcryn una pura leggenda. Una leggenda meravigliosa, certo, ma nulla di più.

«Alla fine, però, non potevo lasciare perdere. Nel tempo libero facevo ricerche, controlli incrociati con altre cosmologie aliene, per vedere se quel mito particolare fosse presente anche presso altre razze. Ho pensato che magari poteva essere l'oggetto di una tesi. Sembrava una linea d'indagine interessante.

«I risultati mi lasciarono sbalordito. Niente tra i Hrangan o le razze loro schiave, ma c'era una spiegazione logica. I Hrangan si trovano *all'esterno* dello spazio umano, e i Volcryn non potevano raggiungerli finché non lo avessero attraversato. Ma quando ho guardato *all'interno*, la storia dei Volcryn era ovunque.» D'Branin si protese in avanti, entusiasta. «Oh, Royd, sapessi che storie meravigliose!»

«Su, racconta» lo sollecitò Royd.

«I Fyndii li chiamano *iy-wivii*, che si può tradurre l'orda-del-vuoto o l'orda-scura. Ogni orda fyndii tramanda la stessa storia, solo i mentesilenti si ostinano a non credere. Pare abbiano astronavi enormi, molto più grandi di quelle note nella loro storia o nella nostra. Navi da guerra, dicono. Si

narra di un'orda fyndii andata perduta, trecento navi in *rala-fyn*, tutte completamente distrutte quando incontrarono una *iy-wivii*. Certo, accadde molte migliaia di anni fa, per cui i dettagli sono poco chiari.

«I Damoosh narrano una storia diversa, in cui però credono alla lettera, e come sai i Damoosh sono la razza più antica che abbiamo mai incontrato. Loro chiamano i miei Volcryn il popolo dell'abisso. Storie bellissime, Royd! Astronavi come grandi città scure, tranquille e silenziose, che avanzano a una velocità inferiore rispetto all'universo che le circonda. Le leggende damoosh dicono che i Volcryn sono profughi di qualche guerra inimmaginabile nel cuore della galassia, all'origine remota del tempo. Abbandonarono i mondi e le stelle dove erano evoluti, e andarono in cerca della vera pace nel vuoto di mezzo.

«I Gethsoidi di Aath hanno una storia simile, ma nella loro narrazione quella guerra distrusse l'intera vita della nostra galassia, e i Volcryn sono una sorta di dèi che riseminano i mondi al loro passaggio. Altre razze li considerano messaggeri degli dèi, oppure ombre uscite dall'inferno per metterci in guardia su qualcosa di terrificante che presto emergerà dal nucleo della galassia.»

«Le tue storie si contraddicono a vicenda, Karoly.»

«Sì, certo, però concordano tutte sui punti essenziali: i Volcryn, che si stanno dirigendo verso l'esterno sulle loro navi imperiture a subluce, passando attraverso i nostri caduchi imperi e le nostre effimere glorie. *Questo* è ciò che conta! Il resto sono dettagli, fronzoli; ben presto conosceremo la verità. Ho verificato il poco che si sapeva sulle razze che pare siano fiorite ancora più lontano, addirittura oltre i Nor T'alush - civiltà e popolazioni semileggendarie, come i Dan'lai e gli Ullie o i Rohenna'kh - e quando sono riuscito a trovare qualcosa, c'erano sempre i Volcryn.»

«La leggenda delle leggende» suggerì Royd, e la bocca della sua immagine si allargò in un sorriso.

«Proprio così» confermò d'Branin. «A quel punto, ho consultato degli esperti, specialisti dell'Istituto per lo Studio dell'Intelligenza Non Umana. Abbiamo fatto due anni di ricerche. Era tutto lì, nelle biblioteche, nelle memorie e nelle matrici dell'Accademia. Fino ad allora nessuno se n'era accorto, o si era curato di mettere insieme i pezzi.

«I Volcryn sono transitati nel regno umano per la maggior parte della storia dell'uomo, da prima degli albori dei voli spaziali. Mentre noi deformiamo la materia dello spazio per aggirare la relatività, loro hanno guidato le grandi navi nel cuore stesso delle nostre presunte civiltà, hanno oltrepas-

sato i nostri mondi più popolosi a velocità subluce di una lentezza maestosa, diretti verso la Frangia e l'oscurità tra le galassie. È meraviglioso, Royd, meraviglioso!»

«Meraviglioso!» fece eco Royd.

Karoly d'Branin finì la sua cioccolata, e fece per toccare il braccio di Royd, ma la sua mano attraversò il vuoto luminoso. Restò un attimo sconcertato, poi cominciò a ridere di sé. «Oh, i miei Volcryn. Mi sto lasciando trasportare troppo dall'entusiasmo, Royd. Sono così vicino, ormai. Mi hanno tormentato per oltre un decennio, ma entro la fine del mese capirò, contemplerò il loro splendore con i miei occhi stanchi. E allora, se solo riuscirò a stabilire una comunicazione, se la mia équipe potrà studiare quelle creature così grandi e singolari, così diverse da noi... allora, Royd, il mio sogno, la mia speranza... finalmente conoscerò il *perché* della loro esistenza!»

Il fantasma di Royd Eris gli sorrise, e lo guardò con i suoi vacui occhi trasparenti.

I passeggeri diventano rapidamente inquieti su un'astronave che viaggia a velocità superiore a quella della luce, soprattutto quando è piccola e spartana come la *Nightflyer*. Verso la fine della seconda settimana, le congetture cominciarono a farsi sempre più cupe.

«Chi è davvero questo Royd Eris?» si lagnò una sera lo xenobiologo Rojan Christopheris, mentre stavano giocando a carte in quattro. «Perché non esce mai? Che cosa significa il suo voler restare separato da noi?»

«Chiediglielo» suggerì Dannel, il linguista.

«E se fosse un criminale?» ribatté Christopheris. «Sappiamo qualcosa di lui? Ovviamente no. È stato contattato da d'Branin che, come tutti sappiamo, è un vecchio pazzo.»

«Tocca a te» disse Lommie Thorne.

Christopheris buttò giù una carta. «Sosta forzata» annunciò. «Devi pescare ancora.» Sorrise. «Per quanto riguarda Eris, chissà che non abbia intenzione di ucciderci tutti.»

«Per le nostre grandi ricchezze, ovviamente» ironizzò Lindran, la linguista. Mise una carta sopra quella giocata da Christopheris. «Rimbizzo» sussurrò, e sorrise. Anche Royd Eris, che li stava spiando, sorrise.

Guardare Melantha Jhirl era un piacere.

Giovane, sana, attiva, sprigionava una vitalità senza uguali. Era grande

in tutti i sensi: di una testa più alta degli altri passeggeri, ossatura robusta, seno abbondante, gambe lunghe, forte, muscolatura elastica sotto la lucida pelle nera come il carbone. Anche i suoi appetiti erano grandi. Mangiava il doppio dei colleghi, beveva come una spugna senza mai sembrare ubriaca, si esercitava ogni giorno per ore con l'attrezzatura che si era portata con sé e che aveva montato in una delle stive. Dopo tre settimane di viaggio, aveva fatto sesso con tutti e quattro gli uomini e con due delle donne. Anche a letto era sempre attiva, sfinendo la maggior parte dei partner. Royd la osservava di frequente con grande interesse.

«Sono un modello perfezionato» gli aveva spiegato una volta, mentre si allenava alle parallele, con il sudore che le imperlava la pelle, i lunghi capelli neri raccolti in una retina.

«Perfezionato?» aveva ripetuto Royd. Non poteva proiettare la sua immagine nelle stive, ma lei lo aveva chiamato con il comunicatore per parlare un po' mentre eseguiva i suoi esercizi, non sapendo che lui sarebbe stato comunque presente.

Melantha aveva fatto una pausa nel suo programma, tenendo il corpo diritto in aria con la forza delle braccia e della schiena. «Modificata, capitano.» Aveva preso l'abitudine di chiamarlo così. «Sono nata su Prometeo, tra l'élite, figlia di due maghi della genetica. Perfezionata, capitano. Ho bisogno del doppio della vostra energia, ma la uso tutta. Ho un metabolismo più efficiente, un corpo più forte e resistente, un'attesa di vita una volta e mezzo quella di una persona comune. I genetisti prometeani hanno commesso atroci errori quando hanno tentato di riprogettare radicalmente il genere umano, ma le piccole migliorie sono riuscite benissimo.»

Aveva ripreso i suoi esercizi, muovendosi in modo rapido e fluido, senza dire più nulla sino alla fine. Con un volteggio finale si era fermata, con il fiato grosso per un attimo, poi, incrociate le braccia sul petto, aveva alzato la testa e sorriso. «Adesso conosci la storia della mia vita, capitano» aveva concluso togliendosi la retina e scuotendo i capelli.

«C'è sicuramente dell'altro» aveva detto la voce proveniente dal comunicatore.

Melantha Jhirl aveva riso. «Naturalmente. Vuoi che ti racconti della mia fuga ad Avalon, i come e i perché, i problemi che ha causato alla mia famiglia su Prometeo? Oppure ti interessa di più il mio straordinario lavoro nel campo della xenologia culturale? Vuoi che te ne parli?»

«Magari un'altra volta» aveva risposto gentilmente Royd. «Che cos'è quel cristallo che porti?»

Di solito pendeva tra i suoi seni; lo aveva tolto quando si era cambiata per fare gli esercizi. Ora lo aveva messo di nuovo, facendolo scivolare dalla testa; era una piccola pietra verde, con decorazioni in nero, appesa a una catenella d'argento. Quando le aveva sfiorato la pelle, Melantha aveva chiuso per un attimo gli occhi, per poi riaprirli sorridendo. «È vivo» aveva spiegato. «Non ne hai mai visto uno? Un gioiello-del-sussurro, capitano. Cristallo risonante, caricato psionicamente in modo da conservare una memoria, una sensazione. Quando lo tocco me la ritrasmette, una volta.»

«Conoscevo il principio, ma non questo tipo di uso» aveva risposto Royd. «Il tuo, allora, contiene qualche memoria preziosa? Forse della tua famiglia?»

Melantha Jhirl aveva preso un asciugamano e se lo era passata sul corpo per asciugare il sudore. «Conserva le sensazioni di una performance a letto particolarmente soddisfacente, capitano. Mi eccita, o meglio, mi eccitava. I gioielli-del-sussurro con il passare del tempo si scaricano, per cui adesso non ha più la potenza che aveva all'inizio. Ma a volte, soprattutto quando ho appena fatto l'amore oppure molto esercizio fisico, mi risveglia quella sensazione, come un attimo fa.»

«Capisco» aveva detto la voce di Royd. «Allora ti ha eccitato e adesso, uscita di qui, andrai a copulare?»

Melantha aveva sorriso. «So quale parte della mia esistenza vorresti che ti raccontassi, capitano: la mia tumultuosa e passionale vita amorosa. Be', niente da fare. Almeno fino a quando non avrò ascoltato la tua storia. Tra i miei modesti attributi c'è un'insaziabile curiosità. Chi sei, realmente, capitano?»

«Un essere perfezionato come te sarà sicuramente in grado di indovinare.»

Melantha aveva riso e aveva lanciato l'asciugamano contro la griglia del comunicatore.

Lommie Thorne passava la maggior parte delle ore diurne nella stiva di carico, che avevano allestito come stanza dei computer, a mettere a punto il sistema che avrebbero utilizzato per analizzare i Volcryn. Spesso veniva a darle una mano anche la xenotecnica, Alys Northwind. La cibernetica fischiettava mentre lavorava; Northwind eseguiva i suoi ordini in un astioso silenzio. Di tanto in tanto parlavano.

«Royd Eris non è umano» dichiarò un giorno Lommie Thorne, mentre stava supervisionando l'installazione di un videoschermo.

Alys Northwind grugnì. «Che cosa dici?» Un'espressione accigliata apparve sui suoi lineamenti piatti, squadrati. Già quanto aveva detto Christopheris l'aveva innervosita nei confronti di Eris. Montò un altro componente, poi si voltò.

«Parla con noi, però non lo possiamo vedere» spiegò la cibernetica. «Questa nave è senza equipaggio, a quanto pare tutto è automatizzato tranne lui. Perché allora non automatizzarla interamente? Scommetto che quel Royd Eris è un sistema elettronico sofisticatissimo, forse una vera Intelligenza Artificiale. Perfino un modesto programma può sostenere una conversazione improvvisata senza che un umano se ne accorga. Scommetto che questo, una volta che sarà finito e funzionante, potrebbe ingannare anche te.»

La xenotecnica bofonchiò e tornò a dedicarsi al suo lavoro. «Perché fingere di essere un umano, allora?»

«Perché in quasi tutti i mondi le Intelligenze Artificiali non sono considerate soggetti giuridici. Una nave non può appartenere a se stessa, neanche su Avalon. La *Nightflyer* probabilmente teme di essere confiscata e scollegata.» Lommie fischiò. «La morte, Alys; la fine del pensiero autoconsistente e consapevole.»

«Lavoro ogni giorno con le macchine» rispose Alys Northwind, ostinata. «Se le attivi o le disattivi, non fa differenza. A loro non importa. Perché per questa macchina dovrebbe essere diverso?»

Lommie Thorne sorrise. «Un computer è un'altra cosa, Alys» spiegò. «Mente, pensiero, vita sono tutti requisiti che i sistemi complessi possiedono.» La sua mano destra si chiuse attorno al polso sinistro, e il pollice sfregò oziosamente le protuberanze dell'impianto. «E anche sensazioni. Io lo so. Nessuno vuole smettere di provare sensazioni. Loro, in fondo, non sono così diversi da te o da me.»

La xenotecnica la guardò, scuotendo la testa. «Sarà» ripeté con voce piatta, scettica.

Royd Eris ascoltava e osservava, senza sorridere.

Thale Lasamer era un giovane fragile, nervoso, sensibile, con i capelli biondo cenere che gli ricadevano flosci sulle spalle e gli occhi azzurri slavati. Di solito vestiva in modo particolare, prediligendo magliette traforate con lo scollo a V e brache che erano ancora di moda tra le classi basse sul suo mondo di provenienza. Ma il giorno in cui si recò nella piccola cabina privata di Karoly d'Branin, era vestito in modo austero con una sobria tuta

grigia.

«Avverto qualcosa» disse Lasamer, conficcando le lunghe unghie nel braccio di d'Branin. «Qualcosa di sbagliato, Karoly, di molto sbagliato. Comincio ad avere paura.»

D'Branin strappò il braccio dalla morsa delle unghie del telepate. «Mi stai facendo male» protestò. «Di' un po', amico, che succede? Hai paura? E di cosa? Di chi? Non capisco. Che cosa c'è da temere?»

Lasamer si portò le pallide mani al viso. «Non lo so, *non lo so*» gemette. «Eppure è *là*, lo sento, lo percepisco vagamente. Sai che sono bravo, Karoly, mi hai preso con te per questo. Anche poco fa, quando ti ho conficcato le unghie nel braccio, lo sentivo. Adesso sto leggendo a sprazzi i tuoi pensieri: sono troppo emotivo, è a causa della reclusione, devo essere sedato.» Il giovane scoppiò in una risata quasi isterica, che si spense subitaneamente come era cominciata. «No, io sono bravo. Classe Uno, certificato, e ti dico che ho paura. Ho la sensazione della presenza di una "cosa", la sento, la sogno di notte. L'ho sentita anche mentre stavamo salendo a bordo, ed è sempre peggio. Qualcosa di pericoloso, di evanescente. E di alieno, Karoly, *alieno!*»

«I Volcryn!» esclamò d'Branin.

«No, è impossibile. Siamo nell'iperspazio, loro sono ad anni luce di distanza.» La risata nervosa risuonò ancora. «Non sono così in gamba, Karoly. Ho sentito quello che hai detto dei sensitivi crey, ma io sono solo un umano. No, è qualcosa di vicino. Sulla nave.»

«Uno di noi?»

«Forse» rispose Lasamer. Si sfregò la guancia assorto. «Non riesco a mettere a fuoco.»

D'Branin gli appoggiò una mano sulla spalla con fare paterno. «Thale, la sensazione che provi... non può essere dovuta alla stanchezza? Siamo tutti sotto pressione. L'inattività a volte mette a dura prova.»

«Non mi toccare» scattò Lasamer.

D'Branin ritirò subito la mano.

«È qualcosa di *reale*» insistette il telepate «e non è il caso che tu pensi che avresti fatto meglio a non portarmi, o stronzate del genere. Sono equilibrato come chiunque altro su questa... questa... Come *ti permetti* di giudicarmi instabile! Dovresti guardare dentro agli altri: Christopheris con la sua bottiglia e le sue fantasie sconce, Dannel mezzo morto di paura, Lommie e le sue macchine, per lei tutto è metallo, luci e circuiti freddi, è malata, te lo dico io, e Jhirl è un'arrogante, mentre la testa di Agatha è sempre

piena di piagnistei, e Alys è vuota come una vacca. Tu, però, non li tocchi, non leggi dentro di loro, che ne sai della stabilità? Sono dei perdenti, d'Branin, ti hanno rifilato un branco di perdenti, e io qui sono uno dei migliori, per cui non pensare che sono instabile, malato di mente, hai sentito?» I suoi occhi azzurro slavato erano febbricitanti. «Mi hai *sentito*?»

«Calmati, Thale» lo blandì d'Branin. «Calmati, sei troppo agitato.»

Il telepate batté le palpebre e d'un tratto il suo furore era sparito. «Agitato?» ripeté. «Già.» Si guardò intorno con fare colpevole. «È difficile, Karoly, ma dammi retta, lo devi fare, ti avviso: siamo in pericolo.»

«Ti credo» disse d'Branin «ma non posso agire senza informazioni più precise. Devi usare il tuo talento e procurarmele, d'accordo? Ce la puoi fare.»

Lasamer annuì. «Sì, sì.» Parlarono tranquillamente per più di un'ora, e alla fine il telepate se ne andò rasserenato.

Subito d'Branin si recò dalla psico-psi, che trovò sdraiata nella sua amaca, circondata di medicine, a lamentarsi con amarezza dei suoi dolori. «Interessante» commentò quando d'Branin ebbe finito *di* parlare. «Ho sentito qualcosa anch'io, una sensazione come di minaccia, molto vaga, diffusa. Pensavo di essere io, per via della reclusione, della noia, di come mi sento. I miei umori, a volte, mi ingannano. Non ha detto altro di più preciso?»

«No.»

«Farò lo sforzo di alzarmi, per leggere lui e gli altri, e vedere che cosa posso captare. Però, se è qualcosa di reale, lui dovrebbe essere il primo a saperlo. Lui è un classe Uno, io solo Tre.»

D'Branin annuì. «Sì, sembra essere molto ricettivo. Mi ha detto un sacco di cose sugli altri.»

«Questo non vuole dire. A volte, quando un telepate afferma di percepire tutto, significa che non sente niente. Immagina sensazioni, letture, per compensare quello che non coglie. Lo terrò d'occhio, d'Branin. A volte un talento può collassare, cadere in una sorta di isteria e cominciare a trasmettere invece di ricevere. In un ambiente chiuso, può essere molto pericoloso.»

Karoly d'Branin annuì di nuovo. «Sì, certo.»

In un'altra parte della nave, Royd Eris si accigliò.

«Hai notato il vestito di quell'ologramma che ci manda?» chiese Rojan Christopheris rivolgendosi ad Alys Northwind. Erano soli in una delle stive, sdraiati su una stuoia, per evitare le chiazze di umidità. Lo xenobiologo

aveva acceso un bastoncino-della-gioia. Lo offrì alla compagna, ma lei lo allontanò con un gesto della mano.

«Fuori moda di almeno dieci anni, forse anche di più. Mio padre indossava camicie così quando era giovane, su Vecchia Poseidonia.»

«Eris ha un gusto rétro. E allora?» ribatté Alys Northwind. «Non faccio caso a come si veste. A me piacciono solo le tute, sono comode. Non curarti di quello che dice la gente.»

«Come fai tu, vero?» disse Christopheris, arricciando il grande naso. Lei non notò la smorfia. «La questione, però, è un'altra. E se non fosse realmente Eris? Una proiezione può essere qualsiasi cosa, si può fare anche con un pezzo di stoffa. Io penso che quello non sia il suo vero aspetto.»

«No?» Adesso il tono della sua voce rivelava interesse. Alys si rigirò, rannicchiandosi sotto il braccio di lui, i pesanti seni bianchi contro il suo petto.

«Se per esempio fosse malato, deforme, e si vergognasse a mostrarsi come è davvero?» ipotizzò Christopheris. «Forse soffre di qualche malattia. La peste lenta può deturpare orribilmente, ma impiega anni per uccidere, e ci sono molte altre malattie contagiose: mantrace, nuova lebbra, fusione, morbo di Langamen eccetera. È possibile che l'isolamento che Royd si è autoimposto sia proprio una quarantena. Prova a pensarci.»

Alys Northwind aggrottò la fronte. «Tutto questo parlare di Eris mi fa diventare nervosa.»

Lo xenobiologo fece un tiro dal suo bastoncino-della-gioia e rise. «Benvenuta nel gruppo. Noi lo siamo già da un pezzo.»

Si era alla fine della quinta settimana. Melantha Jhirl spostò il suo pedone in f6, Royd si rese conto che era inarrestabile e si rassegnò. Era l'ottava volta che lo vinceva, in altrettanti giorni. Lei sedeva a gambe incrociate sul pavimento della sala di fronte alla scacchiera, davanti a un videoschermo oscurato. Ridendo, spazzò via i pezzi degli scacchi. «Non te la prendere, Royd» esclamò. «Io sono un modello perfezionato, sempre avanti di tre mosse.»

«Dovrei collegare il mio computer» replicò lui. «Non lo sapresti mai.» Il suo fantasma si materializzò di colpo, in piedi davanti al videoschermo, e le sorrise.

«Me ne accorgerei nel giro di tre mosse» rispose Melantha Jhirl. «Prova.»

Erano le ultime vittime di una febbre del gioco che aveva travolto la Ni-

ghtflyer per oltre una settimana. Tutto era cominciato da Christopheris, che aveva costruito i pezzi e persuaso i compagni a giocare, ma gli altri avevano rapidamente perso ogni interesse quando Thale Lasamer si era seduto e li aveva vinti uno dopo l'altro. Erano convinti che lo avesse fatto leggendo nelle loro menti, ma il telepate era di umore volubile, poco allegro, e nessuno osò accusarlo. Melantha, però, era riuscita a sconfiggere Lasamer senza troppa fatica. «Non gioca poi così bene» aveva detto in seguito a Royd «e se cerca di fregarmi le idee, trova messaggi incomprensibili. Noi modelli perfezionati conosciamo certe discipline mentali. Posso schermarmi abbastanza bene, grazie.» Christopheris e pochi altri avevano giocato qualche partita con Melantha, e ne erano usciti malconci. Alla fine Royd chiese di poter partecipare. Solo Melantha e Karoly accettarono di sedersi con lui davanti alla scacchiera, e visto che il secondo riusciva a malapena a ricordare la successione delle mosse, restarono a fronteggiarsi Melantha e Royd. Pareva che entrambi si divertissero molto, anche se Melantha vinceva sempre.

Melantha si alzò e andò in cucina, passando attraverso lo spettro di Royd, che lei rifiutava fermamente di considerare reale. «Tutti gli altri mi camminano intorno» protestò Royd.

Lei alzò le spalle e prese un bulbo di birra dallo scomparto dispensa. «Quando cederai e mi lascerai entrare dall'altra parte, capitano?» chiese. «Non ti senti solo, laggiù? Sessualmente frustrato? Claustrofobico?»

«È tutta la vita che viaggio sulla *Nightflyer*, Melantha» rispose Royd. La sua immagine, ignorata, lampeggiò e si spense. «Se avessi sofferto di claustrofobia, frustrazione sessuale o solitudine non avrei mai potuto vivere così. Dovrebbe essere evidente per un modello perfezionato come te.»

Melantha premette il bulbo e si schizzò in bocca un po' di birra, poi fece la sua risata calda e musicale. «Svelerò il tuo mistero, capitano» lo mise in guardia.

«Nel frattempo, raccontami qualche altra bugia sulla tua vita.»

«Avete mai sentito parlare di Giove?» chiese la xenotecnica agli altri. Era ubriaca, e stava dondolandosi nella sua amaca nella stiva di carico.

«Ha a che fare con Terra» rispose Lindran. «Credo che i loro nomi derivino dallo stesso sistema mitologico.»

«Giove» annunciò ad alta voce la xenotecnica «è un gigante gassoso che fa parte del sistema solare di Vecchia Terra. Lo sapevi, vero?»

«Ho avuto cose più importanti per occupare la mia mente, che ingom-

brarmela con sciocchezze del genere» replicò Lindran.

Alys Northwind guardò verso il basso sorridendo con aria di sufficienza. «Ascolta, sto parlando con te. Da qualche parte era stato deciso di esplorare quel pianeta, quando fu scoperta la propulsione stellare, be', molto tempo fa. Da allora, ovviamente, nessuno si è più occupato dei giganti gassosi. Interessava solo viaggiare nell'iperspazio e trovare mondi abitabili, colonizzarli, ignorando comete, rocce e giganti gassosi: a pochi anni luce di distanza c'è sempre un'altra stella, che ha *più* pianeti abitabili. Ma c'era gente convinta che su Giove potesse esserci la vita. Capisci?»

«Capisco che sei completamente ubriaca» ribatté Lindran.

Christopheris sembrò infastidito. «Se sui giganti gassosi c'è vita intelligente, non si vede perché lasciarli perdere» disse bruscamente. «Tutte le specie senzienti in cui ci siamo imbattuti fino a oggi provengono da mondi simili a Vecchia Terra, e per lo più respirano ossigeno. A meno che tu non stia suggerendo che i Volcryn vengono da un gigante gassoso?»

La xenotecnica si mise a sedere, e fece un sorriso da cospiratrice. «Non loro» rispose. «Royd Eris. Tirate giù la paratia della sala, e vedrete uscire esalazioni di metano e ammoniaca.» La sua mano disegnò nell'aria un'onda sinuosa, mentre il suo corpo era scosso da una risata euforica.

Il sistema era stato ultimato e messo in funzione. La cibernetica Lommie Thorne sedeva alla console principale, un'anonima lastra di plastica nera su cui andavano e venivano immagini fantasmagoriche di un centinaio di configurazioni di tastiere visualizzate a livello olografico, che si spostavano e si dileguavano appena aveva finito di usarle. Attorno a lei si ergevano griglie cristalline di dati, file di videoschermi e pannelli da lettura a distanza su cui scorrevano colonne di immagini, e figure geometriche che creavano continue danze vorticanti, scure colonne di metallo prive di saldature che contenevano la mente e l'anima del suo sistema. Lei sedeva felice nella semioscurità, fischiettando mentre faceva svolgere al computer semplici operazioni di routine, muovendo le dita sui tasti lampeggianti, rapidamente e senza guardare. «Ah» esclamò a un certo punto, sorridendo. Quindi aggiunse solo: «Bene».

Poi fu il momento del collaudo finale. Lommie Thorne rimboccò il tessuto metallico della manica sinistra, spinse il polso sotto la console, trovò l'attacco, si collegò. Connessione.

Estasi.

Sagome simili a macchie d'inchiostro in una dozzina di vivaci colori si

contorcevano sugli schermi di lettura, fondendosi per poi separarsi di nuovo.

Durò solo un istante.

Lommie Thorne liberò il polso. Il sorriso sul suo volto era timido e soddisfatto, ma sotto c'era un'altra espressione, una vaga ombra di perplessità. Toccò con il pollice i fori della spina da polso, e sentì che erano caldi, formicolanti. Lommie rabbrivì.

Il sistema stava funzionando alla perfezione, l'hardware andava bene, tutti i software svolgevano le operazioni stabilite, l'interfaccia era compatibile. Era stata una delizia, come sempre. Quando si connetteva al sistema, diventava più saggia della sua età, forte, e piena di luce, di elettricità e della sostanza della vita, fresca e pulita ed eccitante da toccare, e non si sentiva mai sola, piccola o debole. Era sempre stato così per lei quando si interfacciava e si lasciava espandere.

Ma quella volta era stato diverso. Qualcosa di freddo l'aveva toccata, soltanto per un attimo. Qualcosa di molto freddo e molto spaventoso, che lei e il sistema insieme avevano visto con chiarezza per un breve istante, e poi era svanito di nuovo.

La cibernetica scosse la testa, e allontanò quell'assurdità. Riprese a lavorare. Dopo un po', cominciò a fischiare.

Durante la sesta settimana, Alys Northwind si fece un brutto taglio mentre preparava uno spuntino. Era in cucina, e stava affettando un salame speziato con un lungo coltello, quando lanciò un urlo.

Dannel e Lindran corsero subito da lei, e la trovarono che fissava inorridita il tagliere che aveva davanti. La lama aveva tranciato la prima falange dell'indice della mano sinistra, e il sangue usciva a fiotti. «L'astronave ha sbandato» mormorò Alys intontita, alzando lo sguardo su Dannel. «Non l'hai sentita scartare? Ha spostato il coltello di lato.»

«Prendi qualcosa per fermare l'emorragia» disse Lindran. Dannel si guardò intorno in preda al panico. «Lascia stare, faccio da sola» aggiunse Lindran, e così fu.

La psico-psi, Agatha Marij-Black, diede a Northwind un sedativo, poi guardò i due linguisti. «Avete visto quando è successo?»

«Si è fatta male da sola, con il coltello» disse Dannel.

Da qualche parte, nel corridoio, risuonò una risata selvaggia, isterica.

«L'ho sedato» riferì Marij-Black a Karoly d'Branin più tardi quello stes-

so giorno. «Psionina-4. Diminuirà per alcuni giorni la sua ricettività, e se ce ne sarà bisogno ne ho ancora.»

D'Branin aveva un'aria angosciata. «Abbiamo parlato un po' di volte, e ho visto che Thale era sempre più spaventato, ma non riusciva mai a dirmi perché. Hai dovuto disattivarlo?»

La psico-psi alzò le spalle. «Era al limite dell'irrazionale. Visto il livello del suo talento, se fosse andato oltre avrebbe potuto trascinare via anche noi. Non avresti mai dovuto scegliere un telepate di classe Uno. Sono troppo instabili.»

«Dobbiamo comunicare con una razza aliena. Ti ricordo che non è un'impresa facile. I Volcryn saranno più alieni di qualsiasi altro essere senziente che abbiamo mai incontrato. Ci servivano dei talenti super, se volevamo avere qualche speranza di comunicare con loro. E hanno così tanto da insegnarci, amica mia!»

«Bel discorso» ribatté lei «ma potresti ritrovarti senza nessun talento, viste le condizioni del tuo classe Uno. Per metà del tempo se ne sta raggomitato in posizione fetale nella sua amaca, e per l'altra metà se ne va in giro rigido, ansioso e mezzo morto di paura. Ripete in continuazione che siamo tutti fisicamente in pericolo, ma non sa dire perché o che cosa ci minacci. Il peggio è che non sono in grado di stabilire se sta percependo davvero qualcosa o se si tratta solo di un attacco acuto di paranoia. Certamente mostra alcuni classici sintomi paranoici. Tra l'altro, ripete che sente di essere osservato. Forse la sua condizione non ha alcun rapporto con noi, i Volcryn e il suo talento. Non posso esserne sicura.»

«E il tuo talento?» chiese d'Branin. «Sei una empatica, no?»

«Non dirmi qual è il mio lavoro» rispose con voce tagliente. «La settimana scorsa ho fatto sesso con lui. Non esiste modo migliore per conoscere una persona e sentire quello che ha dentro. Ma non è servito a darmi certezze. La sua mente era un caos, e l'odore della sua paura era così forte che ha impregnato le lenzuola. Non leggo niente neanche negli altri, a parte le consuete tensioni e frustrazioni. Ma io sono solo una classe Tre, quindi non significa granché. Le mie capacità sono limitate. Come sai, d'Branin, non sto neanche tanto bene. Su questa nave faccio fatica a respirare, l'aria mi sembra densa e pesante, sento un martellare nella testa. Dovrei stare a letto.»

«Sì, certo» si affrettò a dire d'Branin. «La mia non voleva essere una critica. Hai fatto tutto quello che hai potuto, in circostanze non facili. Quanto ci vorrà prima che Thale torni tra noi?»

La psico-psi si massaggiò stancamente una tempia. «Il mio consiglio è di tenerlo sedato sino alla fine della missione, d'Branin. Ti avviso, un telepate impazzito oppure isterico è pericoloso. Sai, l'incidente di Northwind con il coltello può essere stato opera sua. Ricordo che subito dopo ha iniziato a urlare. Forse l'ha toccata, per una frazione di secondo: lo so, è un'ipotesi assurda, ma è possibile. Ciò che conta per noi è non correre rischi. Ho abbastanza psionina-4 per tenerlo intontito e funzionale fino a quando saremo ritornati ad Avalon.»

«Ma... presto Royd ci riporterà nello spazio normale, ed entreremo in contatto con i Volcryn. Avremo bisogno di Thale, della sua mente, del suo talento. Bisogna proprio tenerlo sedato? Non c'è un altro modo?»

Marij-Black sorrise. «A mio parere, l'unica altra possibilità era fargli un'iniezione di esperone. Lo avrebbe aperto completamente, aumentando di dieci volte la sua ricettività psionica per qualche ora. Allora potrebbe concentrarsi sul pericolo che sente: esorcizzarlo se è fittizio, affrontarlo se è reale. Questo almeno è ciò che spero. Ma la psionina-4 è molto più sicura. L'esperone è una droga maledetta, con effetti collaterali devastanti. Provoca un pericoloso aumento della pressione, a volte anche iperventilazione o colpi apoplettici, in certi casi addirittura l'arresto cardiaco. Lasamer è abbastanza giovane, per cui non è questo che mi preoccupa, ma non credo abbia la stabilità emotiva per gestire una forza simile. La psionina dovrebbe comunque darci qualche indizio. Se la sua paranoia persiste, sapremo che non ha a che fare con la telepatia.»

«E in caso contrario?» chiese Karoly d'Branin.

Agatha Marij-Black gli rivolse un sorriso malizioso. «Se Lasamer diventa tranquillo e smette di vaneggiare del pericolo? Be', vorrebbe dire che non sta più recependo niente, no? E questo dimostrerebbe che prima c'era qualcosa da cogliere, che aveva sempre avuto ragione lui.»

Quella sera a cena Thale Lasamer era calmo e distratto, mangiava con un suo ritmo, quasi meccanicamente, e aveva lo sguardo offuscato. Finito di mangiare, si scusò e andò dritto a letto, sprofondando subito in un sonno esausto.

«Che cosa gli hai fatto?» chiese Lommie Thorne a Marij-Black.

«Ho disattivato quella sua mente ficcanaso» rispose la psico-psi.

«Avresti dovuto farlo due settimane fa» disse Lindran. «Così docile, è molto più facile da reggere.»

Karoly d'Branin non toccò quasi il cibo che aveva nel piatto.

Scese la notte artificiale, e lo spettro di Royd si materializzò mentre Karoly d'Branin sedeva meditabondo davanti a una tazza di cioccolata.

«Karoly» esordì l'apparizione «sarebbe possibile connettere il vostro computer con il mio sistema di bordo? Le tue storie sui Volcryn mi affasciano, e vorrei poterle studiare più a fondo nei ritagli di tempo. Presumo che abbiate in memoria i dettagli delle tue ricerche.»

«Certo» rispose d'Branin in tono brusco, distratto. «Il nostro sistema adesso funziona. Collegarlo alla *Nightflyer* non dovrebbe presentare alcun problema. Dirò a Lommie di farlo domani.»

Nella stanza calò un pesante silenzio. Karoly d'Branin sorseggiava la sua cioccolata, guardando fuori, nell'oscurità, quasi dimentico di Royd.

«Tu sei preoccupato» disse Royd dopo un po'.

«Come? Ah, sì.» D'Branin alzò lo sguardo. «Scusa, amico. Ho un sacco di pensieri per la testa.»

«Riguardano Thale Lasamer, vero?»

Karoly d'Branin fissò a lungo la pallida figura luminescente dall'altra parte della stanza, prima di annuire con un rigido cenno del capo. «Sì. Posso chiederti come fai a saperlo?»

«Io so tutto quello che succede sulla *Nightflyer*» rispose Royd.

«Ci hai spiato» affermò d'Branin gravemente, in tono d'accusa. «Allora è come dice Thale, siamo controllati. Royd, come hai potuto? Non è da te.»

Gli occhi trasparenti del fantasma erano senza vita, non vedevano. «Non dirlo agli altri» lo ammonì Royd. «Karoly, amico mio, se mi è concesso chiamarti amico, ho le mie ragioni per osservarvi, ragioni che è meglio che tu non conosca. Non ho intenzione di farvi del male, credimi. Mi hai pagato per portarvi sani e salvi fino ai Volcryn e ritorno, ed è quello che intendo fare.»

«Sei evasivo, Royd» disse d'Branin. «Perché ci spii? Controlli tutto? Sei un voyeur, un nemico, è per questo che non ti unisci a noi? A te interessa solo guardarci?»

«I tuoi sospetti mi feriscono, Karoly.»

«Il tuo inganno ferisce me. Dammi una spiegazione.»

«Ho occhi e orecchie dappertutto» disse Royd. «Non c'è angolo della *Nightflyer* dove potersi nascondere da me. Se vedo tutto? No, non sempre. Sono umano, nonostante quello che i tuoi colleghi possano pensare. Quando dormo, i monitor restano accesi, ma non c'è nessuno che li guardi. Posso seguire una o due scene o un paio di immissioni di dati per volta. Capita

che mi distraiga, che pensi ad altro. Tutto è sotto controllo, Karoly, ma io non vedo tutto.»

«Perché?» D'Branin si versò un'altra tazza di cioccolata, controllando a stento il tremito della mano.

«Non sono tenuto a rispondere a questa domanda. La *Nightflyer* è la mia astronave.»

D'Branin sorseggiò la cioccolata, strinse gli occhi, annuì tra sé e sé. «Mi hai dato un dispiacere, amico. Non mi lasci altra scelta. Thale diceva fin dall'inizio che qualcuno ci spiava, adesso so che aveva ragione. Insiste a dire che siamo in pericolo, secondo lui qualcosa di alieno. Sei tu?»

L'immagine restò ferma e in silenzio.

D'Branin fece un verso gutturale. «Non rispondi. Royd, che cosa devo fare? Allora, devo credere a Thale. Siamo in pericolo, forse per causa tua. Sono costretto a interrompere la spedizione. Torniamo ad Avalon. Ho deciso.»

Il fantasma fece un pallido sorriso. «Adesso che siamo così vicini, Karoly? Ormai tra poco usciremo dall'iperspazio.»

Karoly d'Branin emise un piccolo gemito di gola. «I miei Volcryn» sospirò con rammarico. «Così vicini... mi dispiace abbandonarli, ma non posso fare diversamente. Non posso.»

«Invece sì» rispose la voce di Royd Eris. «Abbi fiducia in me. Ti chiedo soltanto questo, Karoly. Fidati di me quando ti dico che non ho cattive intenzioni. Thale Lasamer parla di pericolo, ma finora non è successo niente a nessuno, no?»

«No» ammise d'Branin. «A parte Alys, che questo pomeriggio si è fatta un taglio.»

«Cosa?» Royd ebbe un momento di esitazione. «Si è fatta un taglio? Non ho visto. Quando è successo?»

«Oh, verso... poco prima che Lasamer cominciasse a urlare e vaneggiare.»

«Ah, sì» mormorò Royd pensieroso. «Stavo guardando Melantha che faceva i suoi esercizi, e mi sono messo a parlare con lei. Non me n'ero accorto. Come è successo?»

D'Branin glielo raccontò.

«Ascolta, Karoly. Fidati di me e ti porterò dai tuoi Volcryn. Tranquillizza i tuoi collaboratori. Convincili che io non sono una minaccia. E tieni Lasamer drogato e inerte, capito? È molto importante. Il problema è lui.»

«Anche Agatha la pensa più o meno così.»

«Lo so» disse Royd «e sono d'accordo con lei. Farai quello che ti ho chiesto?»

«Non lo so» rispose d'Branin. «Mi rendi le cose difficili. Non capisco che cosa c'è che non va, amico. Non vuoi dirmi altro?»

Royd Eris non rispose. La sua immagine svanì.

«Bene» disse alla fine d'Branin. «Non parli. Mi metti in difficoltà. Quando vedremo i Volcryn?»

«Molto presto» rispose Royd. «Usciremo dall'iperspazio tra circa settanta ore.»

«Settanta ore» ripeté d'Branin. «Così poco. Non ci conviene tornare indietro.» Si inumidì le labbra, sollevò la tazza, e si accorse che era vuota. «Va bene, andiamo avanti. Farò come dici. Mi fiderò di te, terrò Lasamer sedato, non dirò agli altri che ci spii. È abbastanza? Dammi i miei Volcryn, ho aspettato così a lungo!»

«Lo so» rispose Royd Eris. «Lo so.»

Poi il fantasma se ne andò e Karoly d'Branin restò nella sala avvolta dall'oscurità, da solo. Volle riempirsi ancora la tazza, ma la sua mano cominciò inspiegabilmente a tremare, si versò la cioccolata sulle dita, poi rovesciò l'intero contenuto imprecando, stupito e addolorato.

L'indomani fu una giornata di tensioni crescenti e mille piccoli contrattempi. Lindran e Dannel ebbero una lite "privata" che riecheggiò per mezza astronave. Nel salone, un wargame a tre giocatori finì in un disastro quando Christopheris accusò Melantha Jhirl di barare. Lommie Thorne lamentò insolite difficoltà nel collegare il suo sistema ai computer di bordo. Alys Northwind rimase per ore in sala, a fissare il suo dito fasciato con un'espressione astiosa sul viso imbronciato. Agatha Marij-Black vagava per i corridoi, lagnandosi che la nave era troppo calda, che i giunti cigolavano, che l'aria era pesante e carica di fumo, che faceva troppo freddo. Perfino Karoly d'Branin era scoraggiato e aveva i nervi a fior di pelle.

Il telepate sembrava l'unico contento. Strafatto di psionina-4, Thale Lasamer passava la maggior parte del tempo immerso in uno stato letargico, ma per lo meno non era più ossessionato dalle ombre. Royd Eris non si fece vivo, né a voce né in proiezione olografica.

Non comparve neanche per la cena. C'era tensione, tutti si aspettavano che Royd si materializzasse da un momento all'altro, si sedesse al suo solito posto e si unisse alla conversazione. Le loro speranze andarono deluse: quando, dopo la cena, comparvero sulla tavola tazze di cioccolata, tè spe-

ziato e caffè, non si era ancora visto.

«A quanto pare, il nostro capitano è molto preso» commentò Melantha Jhirl, appoggiandosi allo schienale della sedia e facendo roteare il brandy nel bicchiere.

«Tra poche ore usciremo dall'iperspazio» disse Karoly d'Branin. «Dovrà ultimare i preparativi.» Dentro di sé era inquieto per l'assenza di Royd e si chiedeva se li stesse spiando anche in quel momento.

Rojan Christopheris si schiarì la gola. «Visto che lui non c'è e noi siamo tutti qui, forse è il momento giusto per parlare di certe cose. Non sono preoccupato per la sua assenza a cena: lui non mangia, è solo un dannato ologramma, che ce ne importa? Invece, forse è bene parlare proprio di questo. Karoly, molti di noi si sono fatti delle domande sul conto di Royd Eris. Tu che cosa sai di quest'uomo misterioso?»

«Che cosa so di lui?» D'Branin si riempì di nuovo la tazza di densa cioccolata dolcissima e la sorseggiò lentamente, prendendo tempo per pensare. «Che cosa c'è da sapere?»

«Di sicuro avrai notato che non viene mai fuori in nostra compagnia» disse Lindran in tono asciutto. «Prima che tu noleggiassi la sua astronave, qualcuno aveva mai accennato a questa sua stranezza?»

«A me piacerebbe che tu rispondessi a quest'altra domanda» intervenne Dannel. «Su Avalon c'è un gran traffico di astronavi. Come mai hai scelto Eris? Che informazioni avevi avuto su di lui?»

«Ben poche, devo ammetterlo. Ho parlato con alcuni ufficiali dell'astroporto e con società di noleggio, ma nessuno di loro conosceva Royd. Sai, prima lui non aveva mai fatto affari con Avalon.»

«Comodo» disse Lindran.

«Sospetto» aggiunse Dannel.

«Ma lui, da dove viene?» chiese Lindran. «Dannel e io lo abbiamo ascoltato con attenzione. Parla una lingua standard molto neutra, senza accento riconoscibile, senza particolarità che tradiscano le sue origini.»

«A volte ha un che di arcaico» precisò Dannel «e di tanto in tanto una costruzione sintattica mi fa fare un collegamento, solo che ogni volta è diverso. Deve avere viaggiato molto.»

«Ottima deduzione, amore mio» esclamò Lindran, accarezzandogli una mano. «Ai mercanti capita spesso. Forse perché possiedono un'astronave.»

Dannel la guardò male, ma Lindran si limitò a proseguire. «Invece, parlando seriamente, sai qualcosa di lui? Da dove viene questa astronave su cui viaggiamo?»

«Non lo so» ammise d'Branin. «Io... non ho mai pensato di chiederglielo.»

I membri del suo staff si guardarono increduli. «Veramente?» esclamò Christopheris. «E su che base l'hai scelta, allora?»

«Era disponibile. Il consiglio d'amministrazione ha approvato il mio progetto, mi ha assegnato il personale, ma non potevano privarsi di una nave dell'Accademia. C'erano anche limiti di budget.»

Agatha Marij-Black fece una risata acida. «Quello che d'Branin sta dicendo a quelli di voi che non l'avessero ancora capito è che l'Accademia apprezzava i suoi studi di xenomitologia e la scoperta della leggenda dei Volcryn, ma non era propriamente entusiasta del suo progetto di andarli a cercare. Così gli hanno dato un budget ristretto tanto per tenerlo buono e produttivo, presumendo che questa spedizionecina sarebbe stata infruttuosa, e gli hanno assegnato gente di cui ad Avalon non si sarebbe sentita la mancanza.» A quel punto si guardò intorno. «Provate a pensarci: nessuno di noi aveva mai lavorato prima con d'Branin, ma eravamo tutti disponibili per questa gita. E nessuno di noi è uno studioso di alto livello.»

«Parla per te» intervenne Melantha Jhirl. «Io mi sono offerta volontaria.»

«D'accordo, ma *il* punto cruciale» proseguì la psico-psi «è che la scelta della *Nightflyer* non è un gran mistero. Hai noleggiato il veicolo più a buon mercato che sei riuscito a trovare, vero, d'Branin?»

«Alcune astronavi che erano disponibili non hanno voluto prendere in considerazione la mia richiesta. Bisogna ammettere che è un po' bizzarra, e molti capitani hanno una paura che rasenta la superstizione di uscire dalla propulsione, nello spazio interstellare, senza un pianeta vicino. Tra quelli disposti ad accettare, Royd Eris offriva le condizioni migliori ed era in grado di partire subito.»

«E noi *dovevamo* partire subito» ironizzò Lindran. «Altrimenti i Volcryn potevano scappare: stanno passando da queste parti solo da diecimila anni, millennio più millennio meno.»

Qualcuno rise. D'Branin era imbarazzato. «Amici, senza dubbio avrei potuto ritardare la partenza. Ammetto che ero impaziente di incontrare i Volcryn, di vedere le loro grandi navi e fare loro tutte le domande che mi avevano ossessionato, di scoprire il motivo della loro esistenza. Partire qualche tempo dopo in effetti non avrebbe causato gravi difficoltà, ma perché mai ritardare? Royd si è dimostrato un ospite premuroso, un bravo pilota, siamo stati trattati bene.»

«Lo hai mai incontrato?» chiese Alys Northwind. «Quando avete preso accordi, vi siete mai visti?»

«Abbiamo parlato varie volte, ma io ero su Avalon e Royd in orbita. Vedevo la sua faccia sul mio videoschermo.»

«Un'immagine proiettata, una simulazione al computer, poteva essere qualsiasi cosa» disse Lommie Thorne. «Con il mio computer posso far apparire sul tuo videoschermo tutte le facce che vuoi, Karoly.»

«Nessuno, dunque, ha mai visto questo Royd Eris» disse Christopheris. «Si è dimostrato un rebus fin dall'inizio.»

«Il nostro ospite desidera che la sua privacy resti inviolata» ribatté d'Branin.

«Tutte scuse» esclamò Lindran. «Che cosa ci nasconde?»

Melantha Jhirl rise. Quando tutti gli sguardi si puntarono su di lei, sogghignò scuotendo la testa. «Il capitano Royd è perfetto: un uomo strano per una strana spedizione. Nessuno di voi ama il mistero? Stiamo percorrendo anni luce per intercettare un'ipotetica astronave aliena proveniente dal nucleo della galassia, che si sta dirigendo verso l'esterno da più tempo di quello che l'umanità ha trascorso in guerre, e voi siete turbati perché non potete contare quanti porri ha sul naso Royd.» Allungò un braccio per versarsi un altro brandy. «Mia madre aveva ragione» aggiunse in tono leggero. «I normali sono subnormali.»

«Forse dovremmo dare ascolto a Melantha» disse Lommie Thorne pensierosa. «Le stravaganze e le nevrosi di Royd non ci riguardano, a meno che lui non ce le imponga.»

«Mi fa sentire a disagio» si lamentò Dannel a bassa voce.

«Per quanto ne sappiamo, stiamo viaggiando con un criminale, oppure con un alieno» aggiunse Alys Northwind.

«Giove» mormorò qualcuno. La xenotecnica arrossì e si udirono delle risatine attorno al lungo tavolo.

Thale Lasamer alzò lo sguardo dal piatto con aria guardinga, e fece una risatina ebete. «Un *alieno*» disse. I suoi occhi slavati guizzavano da una parte all'altra, come cercando una via di fuga. Erano lucidi ed eccitati.

Marij-Black imprecò. «L'effetto della droga sta svanendo» informò rapidamente d'Branin. «Devo tornare in cabina a prenderne ancora.»

«Quale droga?» chiese Lommie Thorne. D'Branin era stato attento a non dire troppo sui vaneggiamenti di Lasamer, per timore di aumentare le tensioni a bordo. «Di che si tratta?»

«Pericolo» disse Lasamer. Si voltò verso Lommie, seduta vicino a lui, e

la afferrò per un braccio, con le lunghe unghie dipinte aggrappate al metallo argenteo della sua camicia. «Siamo in pericolo, io vi avviso, lo sto leggendo. Qualcosa di *alieno*. Sventura per noi. Sangue, vedo del sangue.» Rise. «Lo senti, Agatha? Io posso quasi sentirne il sapore. Anche la *creatura* lo sente.»

Marij-Black si alzò. «Non sta bene» spiegò agli altri. «L'ho dovuto sedare con della psionina, per cercare di tenere a bada le sue ossessioni. Gliene darò ancora un po'.» E si incamminò verso la porta.

«Sedare?» esclamò Christopheris inorridito. «Ma lui ci sta mettendo in guardia da qualcosa. Non avete sentito? Voglio sapere a *chi* allude.»

«Lascia perdere la psionina» intervenne Melantha Jhirl. «Prova con l'esperone.»

«Non insegnarmi tu che cosa devo fare, bellezza!»

«Scusa tanto» rispose Melantha, con una leggera alzata di spalle. «Ma sono un passo avanti a te. L'esperone può esorcizzare le sue ossessioni, no?»

«Sì, però...»

«E lo potrebbe aiutare a concentrarsi sulla minaccia che dice di sentire, giusto?»

«Conosco piuttosto bene le caratteristiche dell'esperone» ribatté la psico-psi stizzita.

Melantha sorrise sopra il bordo del bicchiere. «Ne sono certa. Adesso ascoltatevi. A quanto pare, il mistero di Royd vi inquieta tutti. Non riuscite a sopportare l'idea di non sapere che cosa nasconde: Rojan per settimane non ha fatto altro che inventarsi una storia dopo l'altra, pronto a bersele tutte, Alys è così nervosa che si è tagliata via un dito, non facciamo altro che litigare. Queste paure non ci aiutano a lavorare insieme come squadra. Diamoci un taglio, non è difficile.» Indicò Thale. «Qui abbiamo un telepate di classe Uno. Aumentiamo il suo potere con l'esperone e sarà in grado di raccontarci tutta la vita del nostro capitano, finché non saremo tutti morti di noia. Al tempo stesso vincerà anche i suoi demoni personali.»

«*Lui ci sta spiando*» disse il telepate con voce bassa, insistente.

«No» si oppose d'Branin. «Dobbiamo mantenere Thale sedato.»

«Karoly, questo è troppo» esplose Christopheris. «Alcuni *di* noi sono nervosi, ma questo ragazzo è terrorizzato. Credo che abbiamo bisogno tutti di porre fine al mistero di Royd Eris. Per una volta, Melantha ha ragione.»

«Non ne abbiamo il diritto» protestò d'Branin.

«Ne abbiamo la necessità» ribatté Lommie Thorne. «Concordo con Me-

lantha.»

«Sì» fece eco Alys Northwind. I due linguisti annuirono.

D'Branin pensò con rammarico alla promessa che aveva fatto a Royd. Non gli lasciavano scelta. I suoi occhi incontrarono quelli della psico-psi, e sospirò. «Allora fallo. Dagli l'esperone» disse.

«*Mi vuole uccidere*» gridò Thale Lasamer. Balzò in piedi, e quando Lommie Thorne cercò di calmarlo mettendogli una mano sul braccio, prese una tazza di caffè e gliela lanciò in piena faccia. Dovettero mettersi in tre per bloccarlo. «Presto» ringhiò Christopheris, mentre il telepate si dibatteva.

Marij-Black rabbrivì e lasciò la sala.

Quando tornò, gli altri avevano sdraiato Lasamer sul tavolo e lo tenevano giù a forza, scostando i suoi lunghi pallidi capelli per liberare le arterie del collo.

Marij-Black si avvicinò.

«Fermatevi!» tuonò la voce di Royd. «Non è necessario.»

Il suo fantasma si materializzò con uno scintillio sulla sedia vuota a capotavola. La psico-psi si bloccò nel gesto di aspirare una fiala di esperone con la pistola da iniezione, e Alys Northwind trasalì visibilmente lasciando andare le braccia di Lasamer. Il prigioniero non si mosse. Restò sdraiato sul tavolo, con il respiro affannoso, gli occhi slavati fissi sull'immagine di Royd, come paralizzato alla vista della sua repentina materializzazione.

Melantha Jhirl sollevò il bicchiere per brindare. «Buh» lo salutò. «Hai saltato la cena, capitano.»

«Royd, mi dispiace» disse d'Branin.

Il fantasma fissava la parete opposta con sguardo assente. «Lasciatelo» disse la voce dai comunicatori. «Visto che il mio desiderio di privacy vi inquieta così tanto, vi svelerò i miei grandi segreti.»

«Ci stava spiando» si lamentò Dannel.

«Ti ascoltiamo» disse Alys Northwind con diffidenza. «Che cosa sei?»

«Ho apprezzato la tua ipotesi sui giganti gassosi» affermò Royd. «Purtroppo la verità è meno sensazionale. Sono un semplice *homo sapiens* di mezza età. Sessantotto anni standard, per l'esattezza. L'ologramma che vedete davanti a voi è il vero Royd Eris, o almeno come era qualche anno fa. Adesso sono un po' più vecchio, ma uso una simulazione al computer per proiettare un'immagine più giovane ai miei ospiti.»

«Tutto qui?» Il viso di Lommie Thorne era arrossato dove il caffè le a-

veva scottato la pelle. «Allora, perché tanta segretezza?»

«Comincerò il racconto partendo da mia madre» rispose Royd. «La *Nightflyer* originariamente era la sua astronave, realizzata su suo disegno nei cantieri spaziali di Newholme. Mia madre era una mercante liberoscambista di notevole successo. Era nata su un mondo chiamato Vess, che è molto lontano da qui, anche se magari qualcuno di voi ne avrà sentito parlare. Iniziò dalla gavetta, e salì un gradino alla volta, finché non arrivò al comando. Fece presto fortuna grazie alla sua disponibilità ad accettare partite di merci insolite, viaggi fuori dalle principali rotte commerciali, viaggi che potevano durare un mese o anche un anno o due, e che portavano la sua nave da carico al di là delle zone battute normalmente. Scelte che espongono a gravi rischi, ma fanno guadagnare di più che restare sulle tratte postali. A mia madre non importava quanto spesso lei e il resto dell'equipaggio sarebbero tornati a casa. La nave era la sua casa. Si dimenticò di Vess appena partì, e di rado scendeva due volte sullo stesso mondo, se poteva farne a meno.»

«Avventurosa» commentò Melantha Jhirl.

«No, sociopatica» specificò Royd. «A mia madre non piaceva la gente, per niente. I suoi equipaggi non amavano lei e lei non amava loro. Il suo unico grande sogno era di potersi sbarazzare della necessità di avere un equipaggio. Quando diventò abbastanza ricca, lo realizzò. Il risultato fu la *Nightflyer*. Da quando salì a bordo, a Newholme, non toccò mai più un essere umano, e non mise mai più piede su un pianeta. Controllava la nave dagli alloggi che adesso occupo io, tramite videoschermo o lasercom. Potreste dire che era una pazza, e non avreste tutti i torti.» Il fantasma accennò un sorriso. «Comunque fece una vita interessante, anche nell'isolamento. I mondi che vide, Karoly! Le cose che ti avrebbe potuto raccontare ti avrebbero spezzato il cuore, ma non le sentirai mai. Distrusse la maggior parte delle registrazioni, per paura che altri potessero usare o trarre piacere dalle sue esperienze dopo la sua morte. Era fatta così.»

«E tu?» chiese Alys Northwind.

«Almeno un essere umano deve averlo toccato» aggiunse Lindran con un sorriso.

«In effetti non dovrei chiamarla madre» rispose Royd. «Io sono il suo clone di sesso opposto. Dopo trent'anni da sola su questa nave, era annoiata. Io avrei dovuto essere il suo compagno e il suo amante. Mi avrebbe plasmato in modo che fossi un passatempo perfetto. Però lei non aveva pazienza con i bambini, e nessun desiderio di occuparsi della mia crescita.

Dopo che ebbe estratto da sé le cellule per la clonazione, io -un embrione - venni chiuso in una capsula nutrice collegata al computer. È stato il mio maestro, prima della nascita e dopo. Anche se, in realtà, per me non si può parlare di nascita. Rimasi nella capsula nutrice per molto più tempo rispetto a quando normalmente un bambino viene al mondo, crescevo e imparavo, al rallentatore, cieco, sognando e vivendo attraverso i tubi. Sarei dovuto uscire una volta raggiunta la pubertà, cioè quando lei presumeva che sarei stato pronto per i suoi scopi.»

«Che orrore» esclamò d'Branin. «Royd, amico mio, io non sapevo...»

«Mi dispiace, capitano» disse Melantha Jhirl. «Sei stato privato della fanciullezza.»

«Non ne ho mai sentito la mancanza» rispose Royd. «E neppure di lei. I suoi piani sono stati tutti inutili, sapete. È morta pochi mesi dopo la clonazione, quando io ero ancora un feto dentro la capsula nutrice. Comunque, aveva programmato l'astronave per un'evenienza del genere. La nave spense la propulsione, chiuse tutto e andò alla deriva nello spazio interstellare per undici anni standard, mentre il computer mi accudiva...» Fece una pausa e sorrise. «Stavo per dire "mentre il computer faceva di me un essere umano". Be', diciamo, mentre il computer mi faceva così come sono. Ecco come ho ereditato la *Nightflyer*. Quando nacqui, cioè quando uscii dalla capsula nutrice, mi ci vollero alcuni mesi per prendere dimestichezza con il funzionamento della nave e avere tutte le informazioni sulle mie origini.»

«Affascinante» commentò Karoly d'Branin.

«Sì» concordò la linguista Lindran «ma non spiega perché resta in isolamento.»

«Invece sì» intervenne Melantha Jhirl. «Capitano, vuoi spiegare meglio ai modelli meno perfezionati?»

«Mia madre odiava i pianeti» riprese Royd. «Odiava i cattivi odori, la sporcizia, i batteri, la variabilità del tempo atmosferico, la vista di altra gente. Progettò per noi un ambiente perfetto, più sterile che poté. Non amava nemmeno la gravità. Era abituata all'assenza di peso dagli anni in cui aveva lavorato per vecchi mercanti liberoscambisti che non si potevano permettere le griglie di gravità, e preferiva così. Queste erano le condizioni in cui sono nato e cresciuto.

«Il mio corpo non ha sistema immunitario, né anticorpi. Il contatto con chiunque di voi mi potrebbe forse uccidere, di certo farmi ammalare. La mia muscolatura è debole, quasi atrofizzata. La forza di gravità che la *Ni-*

ghtflyer genera adesso è per il vostro benessere, non per il mio. Per me è un'agonia. In questo momento il mio vero io è seduto su una poltrona fluttuante che regge il mio peso. Provo comunque dei dolori, e i miei organi interni ne potrebbero risentire. Questo è uno dei motivi per cui non accetto spesso passeggeri a bordo.»

«Condivide l'opinione generale di sua madre sull'umanità?» chiese Marij-Black.

«No, io amo la gente. Accetto di essere come sono, però non l'ho scelto. Faccio esperienza della vita umana nell'unico modo che mi è consentito, per interposta persona. Sono un avido consumatore di libri, nastri registrati, ologrammi di film, romanzi, opere teatrali e storie di tutti i tipi. Ho provato la polveredisogno. E di tanto in tanto mi concedo di prendere a bordo dei passeggeri. E allora assorbo più che posso dalle loro vite.»

«Se lei mantenesse sempre l'astronave in assenza di peso, potrebbe prendere un maggior numero di passeggeri» suggerì Lommie Thorne.

«È vero» ammise Royd garbatamente. «Ma ho notato che per la maggior parte della gente nata su un pianeta l'assenza di peso è sgradevole come per me la gravità. Il capitano di un'astronave priva di griglia di gravità, o che decida di non usarla, ha pochi passeggeri. E quei pochi per la maggior parte del viaggio stanno male o sono sotto l'effetto di droghe. No. Potrei anche mescolarmi ai passeggeri, se rimanessi seduto sulla mia poltrona e indossassi una tuta ambientale ermetica. Ci ho provato, ma trovo che riduce la mia partecipazione, invece di aumentarla. Divento un diverso, un handicappato, uno che ha bisogno di un trattamento speciale e da tenere a distanza. Non è quello che voglio. Allora preferisco l'isolamento. Ogni volta che posso, studio gli alieni che prendo come passeggeri.»

«Alieni?» esclamò Alys Northwind turbata.

«Per me tutti voi siete degli alieni» rispose Royd.

Nella sala della *Nightflyer* calò il silenzio.

«Mi dispiace per quanto è successo, amico» disse Karoly d'Branin. «Non avremmo dovuto intrometterci nelle tue vicende personali.»

«Scusa, Karoly» sussurrò Agatha Marij-Black. Aggrottò la fronte e inserì la fiala di esperone nella camera di iniezione. «D'accordo, fila tutto, ma sarà la verità? Continuiamo a non avere prove, soltanto un'altra fiaba della buonanotte. L'ologramma avrebbe potuto affermare con la stessa facilità di essere un abitante di Giove, un computer o un criminale di guerra malato di mente. Non abbiamo modo di verificare quello che ha detto. No, aspettate... un modo ci sarebbe.» Con due passi veloci si avvicinò al tavolo su

cui era sdraiato Thale Lasamer. «Lui ha ancora bisogno di cure e noi di conferme, e non vedo che senso abbia fermarci ora, dopo essere arrivati fin qui. Perché dovremmo vivere con quest'ansia, se possiamo farla finita adesso?» Ruotò su un lato la testa del telepate completamente abbandonata. Trovò l'arteria e vi appoggiò la pistola.

«Agatha» disse Karoly d'Branin. «Non pensi che... forse potremmo farne a meno, adesso che Royd...»

«No!» esclamò Royd. «Basta. È un ordine. Questa è la mia astronave. Fermatevi o...»

«... o che cosa?» La pistola emise un forte sibilo e, quando lei la spostò, sul collo del telepate c'era un segno rosso.

Lasamer si rizzò a mezzo appoggiandosi sui gomiti, e Marij-Black gli si avvicinò di più. «Thale» disse, usando il suo tono più professionale «concentrati su Royd. Ce la puoi fare, sappiamo tutti quanto sei bravo. Aspetta solo un momento, in modo che l'esperone ti faccia vedere tutto con chiarezza.»

Gli occhi azzurro pallido del telepate erano velati. «Non abbastanza vicino» mormorò. «Uno, sono un classe Uno, certificato. Sapete che sono bravo, ma devo essere *vicino*.» Stava tremando.

La psico-psi gli mise un braccio attorno alle spalle, lo accarezzò, lo vezzezzò. «L'esperone aumenterà il tuo potere, Thale» disse. «Ascoltati, stai diventando sempre più forte. Lo senti? Adesso è tutto chiaro, vero?» La sua voce era monotona e rassicurante. «Puoi sentire quello che penso, lo so, ma non farci caso. Anche gli altri, lascia perdere tutto quel brusio di pensieri, desideri, timori. Allontanali da te. Ricordi adesso il pericolo? Lo ricordi? Cercalo, Thale, cerca il pericolo. Guarda dietro quel muro, dicci che cosa c'è là dietro. Parlaci di Royd. Ci ha raccontato la verità? Diccelo. Sei bravo, lo sappiamo, puoi dircelo.» Le sue frasi erano come un mantra.

Ignorando il braccio della donna, Lasamer si raddrizzò a sedere da solo. «Lo sento» disse. I suoi occhi diventarono improvvisamente più limpidi. «Qualcosa... mi fa male la testa... *ho paura!*»

«Non avere paura» lo rassicurò Marij-Black. «L'esperone non ti provoca mal di testa, potenzia il tuo talento e basta. Siamo tutti qui vicino a te. Non può succederti niente.» Gli accarezzò la fronte. «Dicci che cosa vedi.»

Thale Lasamer guardò il fantasma di Royd con occhi da bambino terrorizzato, e si passò la lingua sul labbro inferiore. «Lui è...»

Poi il suo cranio esplose.

Isteria e confusione.

La testa del telepate era scoppiata con una violenza spaventosa, imbrattandoli tutti di sangue, schegge di ossa e brandelli di carne. Il suo corpo si contorse sul tavolo per un istante lunghissimo, con il sangue che zampillava dalle arterie del collo in un ruscello cremisi, gli arti che si agitavano in una danza macabra. La sua testa non esisteva semplicemente più, ma lui non voleva stare fermo.

Agatha Marij-Black, che era quella più vicina a lui, lasciò cadere la pistola da iniezione e restò lì a bocca aperta. Era fradicia di sangue, ricoperta di pezzi di carne e di cervello. Un lungo frammento di osso le si era conficcato sotto l'occhio destro e il suo sangue si era mescolato a quello di lui. Non sembrò essersene accorta.

Rojan Christopheris, scagliato all'indietro, cercò un appoggio per restare in piedi, e aderì con tutto il corpo contro la paratia.

Dannel cominciò a urlare, e andò avanti finché Lindran non gli mollò un ceffone sulla guancia macchiata di sangue, dicendogli di calmarsi.

Alys Northwind si lasciò cadere in ginocchio e cominciò a mormorare una preghiera in una strana lingua.

Karoly d'Branin sedeva immobile fissando, senza vederla, la tazza di cioccolata che aveva in mano.

«Fate qualcosa» gemette Lommie Thorne. «Qualcuno faccia qualcosa.» Un braccio di Lasamer si mosse debolmente, finendole addosso. Lei lanciò un grido e lo allontanò.

Melantha Jhirl posò il bicchiere di brandy. «Controllati» disse bruscamente. «È morto, non ti può fare niente.»

Si voltarono tutti verso di lei, tranne d'Branin e Marij-Black, che sembravano entrambi impietriti per lo shock.

Melantha si accorse d'un tratto che la proiezione di Royd era svanita. Allora cominciò a dare ordini. «Dannel, Lindran, Rojan: cercate un lenzuolo o qualcosa in cui avvolgerlo, e portatelo via. Alys, tu e Lommie andate a prendere delle spugne e un po' d'acqua. Bisogna ripulire.» Poi si avvicinò a d'Branin, mentre gli altri correvano a fare quanto aveva ordinato. «Karoly» disse, posandogli delicatamente una mano sulla spalla. «Tutto bene?»

Lui sollevò lo sguardo verso di lei, ammiccando. «Io... sì, sì... le avevo detto di lasciar perdere. Glielo avevo detto, Melantha.»

«Sì, glielo avevi detto» lo confortò Melantha Jhirl. Gli diede un colpetto rassicurante, e girò attorno al tavolo verso Agatha Marij-Black. «Agatha» chiamò, ma la psico-psi non rispose, nemmeno quando Melantha la prese

per le spalle e la scrollò. I suoi occhi erano vuoti. «È in stato di shock» annunciò. Vide il frammento di osso che le sporgeva sotto l'occhio. Dopo averle ripulito la faccia con un tovagliolo, Melantha tolse con cura la scheggia.

«Che cosa ne facciamo del corpo?» chiese Lindran. Avevano trovato un lenzuolo e vi avevano avvolto Thale. Il cadavere aveva finalmente smesso di contorcersi, anche se continuava a perdere sangue, tingendo di rosso il tessuto.

«Mettetelo in una stiva di carico» suggerì Christopheris.

«No, non è igienico» intervenne Melantha. «Marcirà.» Ci pensò su un momento. «Infilate la tuta e portatelo giù nel tunnel dei motori. Portatelo lì dentro e sistematelo in qualche modo. Strappate il lenzuolo, se necessario. Quella parte dell'astronave è sotto vuoto. È la soluzione migliore.»

Christopheris annuì, e in tre sollevarono il cadavere penzolante di Lasamer e uscirono. Melantha si voltò di nuovo verso Agatha Marij-Black, ma solo per un istante. Lommie Thorne, che con un panno stava togliendo le macchie di sangue dal tavolo, all'improvviso era stata colta da violenti conati di vomito. Melantha imprecò. «Qualcuno la soccorra» sbraitò.

Karoly d'Branin parve finalmente risvegliarsi. Si alzò, tolse il panno fradicio di sangue dalle mani di Lommie e la accompagnò nella sua cabina.

«Non posso pulire tutto da sola» si lamentò Alys Northwind, con aria schifata.

«Allora dammi una mano con Agatha» disse Melantha. Insieme accompagnarono, in parte trasportandola di peso, la psico-psi fuori dalla sala, la lavarono, la spogliarono e la misero a letto dopo averle somministrato una delle sue droghe. Dopo di che Melantha prese la pistola da iniezione e fece il giro. Per Alys Northwind e Lommie Thorne bastò un tranquillante leggero, per Dannel ci volle qualcosa di un po' più forte.

Si erano dati appuntamento a tre ore dopo.

I sopravvissuti si riunirono nella stiva di carico più grande, dove erano appese le amache di tre di loro. Erano solo in sette. Agatha Marij-Black non aveva ancora ripreso coscienza: stava dormendo oppure era in coma o in forte stato di shock, nessuno lo sapeva con certezza. Il resto del gruppo sembrava essersi ripreso, anche se le facce erano pallide e tirate. Tutti si erano cambiati, anche Alys Northwind, che aveva indossato una tuta identica alla precedente.

«Non capisco» disse Karoly d'Branin. «Non capisco che cosa...»

«Royd lo ha ucciso, è semplice» replicò Alys con amarezza. «Il suo segreto era in pericolo, per cui lo ha... fatto saltare. Abbiamo visto tutti.»

«No, non ci posso credere» rispose d'Branin con voce carica di angoscia. «Royd e io abbiamo parlato spesso, la notte, mentre voi dormivate. È gentile, curioso, sensibile, un sognatore. È interessato ai Volcryn. Non farebbe mai una cosa del genere, è impossibile.»

«Quello che è certo è che l'ologramma si è spento subito dopo il fatto» disse Lindran. «E come avrai notato, da allora non ha avuto granché da dire.»

«Anche noi non siamo stati particolarmente loquaci» obiettò Melantha Jhirl. «Non so cosa pensare, ma il mio primo impulso è di schierarmi con Karoly. Non abbiamo prove che il capitano sia il responsabile della morte di Thale. Qui c'è qualcosa che ancora nessuno di noi conosce.»

«Prove!» grugnì Alys Northwind con disprezzo.

«In effetti» proseguì Melantha imperterrita «non sono neanche sicura che *qualcuno* sia responsabile. Non è successo niente finché non gli è stato somministrato l'esperone. Potrebbe essere colpa della droga?»

«Alla faccia dell'effetto collaterale» mormorò Lindran.

Rojan Christopheris si accigliò. «Non è il mio campo, ma direi di no. L'esperone è molto potente, con effetti collaterali sia fisici che psionici al limite del sopportabile, ma non così devastanti.»

«E allora da che cosa è stato ucciso?» sbottò Lommie Thorne.

«Probabilmente dal suo stesso talento, accentuato senz'altro dalla droga» dichiarò lo xenobiologo. «Oltre ad aumentare il suo potere principale, la ricettività telepatica, l'esperone potrebbe anche avere fatto emergere altri poteri psi, finora rimasti latenti.»

«Tipo?» chiese Lommie.

«Il biocontrollo, o la telecinesi.»

Melantha Jhirl proseguì in quella direzione. «L'esperone fra l'altro fa salire la pressione sanguigna, e aumenta ancora di più la pressione endocranica richiamando tutto il sangue al cervello. Al tempo stesso diminuisce la pressione dell'aria attorno alla testa, usando la teke, la telecinesi, per indurre un vuoto momentaneo. Provate a pensarci.»

Lo fecero, ma quell'ipotesi non piacque a nessuno.

«Chi potrebbe aver fatto una cosa del genere?» chiese Karoly d'Branin. «Deve essere stato auto-indotto, provocato dal suo talento sfrenato, fuori controllo.»

«Oppure rivoltato contro di lui da un talento ancora più potente» insistette Alys Northwind ostinata.

«Nessun telepate umano ha un talento così grande da poter controllare qualcun altro, corpo, mente e anima, nemmeno per un solo istante.»

«Esattamente» replicò allora la xenotecnica. «Nessun telepate *umano*.»

«Forse gli abitanti del gigante gassoso?» suggerì in tono di scherno Lommie Thorne.

Alys Northwind la guardò dall'alto in basso. «Vi potrei citare i sensitivi crey o i succhia-anime githyanki, o un'altra mezza dozzina di casi tra i primi che mi vengono in mente, ma non ne ho bisogno. Farò un solo esempio: una Mente hrangan.»

Quell'affermazione li turbò. Restarono tutti in silenzio e cambiarono posizione, a disagio, pensando al vasto, ostile potere di una Mente hrangan, nascosta nella camera di comando della *Nightflyer*, finché Melantha Jhirl non ruppe l'incantesimo con una breve risata beffarda. «Ti stai spaventando da sola con delle ombre, Alys» le disse. «Quello che hai appena detto è ridicolo, se solo ci pensi un attimo. Spero che non sia chiedere troppo. Siete xenologi, esperti di linguaggi alieni, psicologi, biologi, tecnici, ma non vi comportate come tali. Abbiamo combattuto contro Vecchia Hrangan per un millennio, ma non siamo *mai* riusciti a comunicare con una Mente hrangan. Se Royd Eris è un Hrangan, devono avere migliorato notevolmente le loro abilità comunicative nei secoli dopo il Collasso.»

Alys Northwind arrossì. «Hai ragione, sono troppo scossa.»

«Amici» disse Karoly d'Branin «non dobbiamo lasciare che le nostre decisioni siano dettate dal panico o dall'isteria. È successa una terribile disgrazia. Uno dei nostri colleghi è morto, e non sappiamo perché. Finché non l'avremo scoperto, possiamo solo andare avanti. Non è il momento di compiere azioni avventate contro un innocente. Quando torneremo ad Avalon, un'indagine potrà chiarire la dinamica dei fatti. Il corpo sarà in condizioni per potere essere esaminato, vero?»

«Lo abbiamo sistemato nel tunnel dei motori, vicino alla camera di decompressione» rispose Dannel. «Si conserverà.»

«E potrà essere esaminato in maniera approfondita al nostro ritorno» aggiunse d'Branin.

«Che dovrebbe essere immediato!» esclamò Alys Northwind. «Di' a Eris di invertire subito la rotta.»

D'Branin era visibilmente angustiato. «E i Volcryn? Ancora una settimana e, se i miei calcoli sono esatti, li incontreremo. Per tornare indietro

occorrono sei settimane. Vale senz'altro la pena di ritardare di una settimana per accertarci se esistono. Thale non avrebbe voluto che la sua morte fosse inutile.»

«Prima di morire, Thale diceva cose deliranti su alieni, su un pericolo» insistette Alys Northwind. «E noi stiamo proprio correndo incontro a degli alieni. E se fossero loro, il pericolo? Forse questi Volcryn sono ancora più potenti di una Mente hrangan, e magari non hanno nessuna voglia di essere conosciuti, studiati o osservati. Che ne dici, Karoly? Ci hai mai pensato? Quelle storie che raccontavi... alcune non narrano di terribili disgrazie accadute alle razze che sono entrate in contatto con i Volcryn?»

«Sono leggende, superstizioni» rispose d'Branin.

«Secondo uno di quei racconti, un'intera orda fyndii è stata annientata» intervenne Rojan Christopheris.

«Non possiamo dare credito alle paure di altri» argomentò d'Branin.

«Forse le storie non c'entrano» riprese Alys Northwind «ma ci tieni a rischiare? Io no. E poi, per cosa? Le tue fonti possono essere immaginarie, esagerate o inesatte, i tuoi calcoli e le tue interpretazioni possono essere sbagliati, oppure i Volcryn potrebbero avere cambiato direzione e trovarsi distanti anni luce dal punto in cui rientreremo nello spazio normale.»

«Ah, certo» esclamò Melantha Jhirl. «Quindi è inutile proseguire, perché loro non ci saranno, e tra l'altro potrebbero anche essere pericolosi.»

D'Branin sorrise, e Lindran scoppiò in una risata. «Non è affatto divertente» protestò Alys Northwind, ma poi smise di insistere.

«No» continuò Melantha «qualsiasi pericolo corriamo, non aumenterà di molto nel lasso di tempo che impiegheremo per uscire dall'iperspazio e cercare i Volcryn. E, in ogni caso, dobbiamo farlo per riprogrammare il ritorno. Inoltre abbiamo fatto un sacco di strada per questi Volcryn, e ammetto di essere curiosa.» Guardò tutti, a uno a uno, ma nessuno rispose. «Allora, proseguiamo.»

«E Royd?» chiese Christopheris. «Che cosa facciamo con lui?»

«Che cosa *possiamo* fare?» gemette Dannel.

«Comportarci come prima» rispose Melantha in tono deciso. «Dovremmo cessare le ostilità e parlare con lui. Forse ora è possibile far luce su alcuni dei misteri che ci preoccupano, se Royd è disposto a parlare francamente.»

«Probabilmente è sconvolto e sbigottito come noi, amici miei» disse d'Branin. «Forse teme che addossiamo la colpa a lui, che cerchiamo di fargli del male.»

«Io penso che dovremmo aprire un varco verso la parte dell'astronave dove sta lui e tirarlo fuori a forza» dichiarò Christopheris. «Abbiamo l'attrezzatura adatta. In questo modo metteremmo rapidamente fine a tutte le nostre paure.»

«Ma così corriamo il rischio di ucciderlo» obiettò Melantha. «E da parte sua sarebbe giustificata qualsiasi azione per fermarci. Lui controlla l'astronave, e sono molte le cose che potrebbe fare se decidesse che siamo suoi nemici.» Scosse la testa con veemenza. «No, Rojan, non possiamo attaccare Royd. Anzi, lo dobbiamo assicurare. Ci penso io, se nessun altro vuole parlare con lui.» Non si fecero avanti volontari. «Bene, allora, ma che nessuno di voi azzardi qualche gesto avventato. Ciascuno si occupi del suo lavoro. Comportatevi in modo normale.»

Karoly d'Branin annuì, in segno di assenso. «Non pensiamo più a Royd e al povero Thale, e dedichiamoci al lavoro, ai preparativi. Tutti gli strumenti di rilevazione devono essere pronti all'uso appena balziamo fuori dall'iperspazio e rientriamo nello spazio normale, in modo da individuare rapidamente la nostra preda. Dobbiamo anche rivedere tutto quello che sappiamo sui Volcryn.» Si voltò verso i linguisti e cominciò a discutere di alcuni preliminari che si aspettava da loro, e in breve l'attenzione di tutti era concentrata sui Volcryn e poco per volta la paura abbandonò il gruppo.

Lommie Thorne se ne stava tranquilla ad ascoltare, passando distrattamente il pollice sull'impianto al polso, ma nessuno notò il suo sguardo pensieroso.

Nemmeno Royd Eris, che li spiava.

Melantha Jhirl tornò da sola nella sala.

Qualcuno aveva spento le luci. «Capitano?» chiamò piano.

Lui apparve; pallido, leggermente scintillante, con occhi che non vedevano. I suoi vestiti, leggeri e antiquati, erano solo ombre bianche e di un azzurro sbiadito. «Ciao, Melantha» disse la voce calda che usciva dai comunicatori, mentre la bocca muta pronunciava le stesse parole.

«Eri in ascolto, capitano?»

«Sì» rispose, con un leggero tono di sorpresa. «Sulla mia *Nightflyer* io sento e vedo tutto, Melantha. Non solo qui nel salone, e non solo quando i comunicatori e i videoschermi sono accesi. Da quando lo sai?»

«Io?» disse sorridendo. «Da quando hai lodato l'ipotesi del gigante gassoso di Alys per spiegare il mistero su di te. I comunicatori quella sera erano spenti. Non potevi essere al corrente, a meno che...»

«È la prima volta che faccio uno sbaglio del genere» ammise Royd. «L'ho rivelato a Karoly, ma per mia scelta. Mi dispiace, ero sotto pressione.»

«Capisco, capitano. Non importa. Io sono un modello perfezionato, ricordi? Lo avevo già capito qualche settimana fa.»

Royd restò per un attimo in silenzio. «Quando inizierai a rassicurarmi?» chiese poi.

«Lo sto già facendo. Non ti senti meglio?»

L'ologramma si strinse nelle spalle. «Mi fa piacere che tu e Karoly non pensiate che abbia ucciso io quel ragazzo. A parte questo, ho paura. Le cose stanno sfuggendo al controllo, Melantha. Perché Agatha non mi ha ascoltato? Ho detto a Karoly di tenerlo sedato, e a lei di non fargli l'iniezione. Li avevo messi in guardia.»

«Avevano paura anche loro» ribatté Melantha. «Temevano che tu stessi solo cercando di spaventarli, magari per nascondere un fine malvagio. Non so. In un certo senso, è stata colpa mia. Sono stata io a suggerire l'esperone. Pensavo che avrebbe messo Thale in condizioni di poterci dire qualcosa su di te. Ero curiosa.» Corrugò la fronte. «Una curiosità mortale. Adesso le mie mani sono sporche di sangue.»

Gli occhi di Melantha si stavano abituando all'oscurità della sala. Alla fioca luce dell'ologramma, scorgeva il tavolo dove tutto era successo, le strisce rosso scuro di sangue coagulato tra i piatti e le tazze, la teiera e il bricco della cioccolata ormai freddi. Sentì anche un leggero sgocciolio, non avrebbe saputo dire se di sangue o di tè. Rabbrivì. «Non mi piace stare qui.»

«Se preferisci spostarti, posso essere con te ovunque.»

«No, resterò qui» rispose lei. «Royd, penso che sarebbe meglio se tu non fossi con noi dappertutto. Se, per così dire, rimanessi in silenzio e defilato. Se io te lo chiedessi, spegneresti i monitor su tutta la nave? Tranne qui, magari. Farebbe sentire meglio gli altri, ne sono certa.»

«Loro non sanno.»

«Ci arriveranno. Il tuo commento sui giganti gassosi lo hanno sentito tutti. A quest'ora probabilmente qualcuno avrà già tirato le conclusioni.»

«Se ti dicessi che ho spento tutto, non avresti modo di controllare se è vero.»

«Mi potrei fidare di te» rispose Melantha Jhirl.

Silenzio. Lo spettro la guardava. «Come vuoi» annunciò alla fine la voce di Royd. «Ho spento tutto. Adesso vedo e sento soltanto qui. Ora, Melan-

tha, mi devi promettere di tenerli a bada. Niente piani segreti o tentativi di irruzione nei miei alloggi. Pensi di riuscirci?»

«Immagino di sì» rispose lei.

«Credi alla mia storia?» chiese Royd.

«Ah, una storia strana e meravigliosa, capitano. Se è una bugia, scambierò sempre bugie con te: le sai raccontare bene. Se è vero, allora sei un uomo strano e meraviglioso.»

«È vero» disse tranquillamente il fantasma. «Melantha...»

«Sì?»

«Ti ha infastidito che io ti abbia... guardato, senza che tu lo sapessi?»

«Un po'» ammise lei «ma penso di poterti capire.»

«Ti ho visto mentre copulavi.»

Melantha sorrise. «Ah, in questo sono brava.»

«Non sono in grado di giudicare» replicò Royd. «Di certo è un piacere guardarti.»

Silenzio. Lei cercò di non ascoltare il regolare, fioco gocciolio alla sua destra. «Sì» fece, dopo una lunga esitazione.

«Che cosa?»

«Sì, Royd. Probabilmente farei sesso con te, se fosse possibile.»

«*Come fai a sapere che cosa stavo pensando?*» La voce di Royd suonava d'un tratto spaventata, piena di ansia e di qualcosa che sembrava paura.

«Facile» rispose Melantha, allarmata. «Sono un modello perfezionato. Non era così difficile da capire. Te l'ho già detto, ricordi? Sono sempre più avanti di tre mosse rispetto a te.»

«Sei per caso una telepate anche tu?»

«No, no.»

Royd ci pensò su per un bel po'. «Credo di essermi tranquillizzato» dichiarò alla fine.

«Bene!»

«Melantha, una cosa» aggiunse. «A volte non è saggio essere troppo avanti. Capisci?»

«No, credo di no. Mi vuoi fare paura. Adesso tocca a te rassicurarmi, capitano.»

«A che proposito?»

«Che cosa è successo prima, realmente?»

Royd restò in silenzio.

«Penso che tu sappia qualcosa» riprese Melantha. «Ci hai confidato il tuo segreto per evitare che facessimo l'iniezione di esperone a Lasamer.

Anche dopo avercelo rivelato, però, ci hai ordinato di fermarci. Perché?»

«L'esperone è una sostanza pericolosa» disse Royd.

«C'è dell'altro, capitano» replicò Melantha. «Sei evasivo. Che cosa ha ucciso Thale Lasamer? O chi?»

«Io no.»

«Uno di noi? I Volcryn?»

Royd restò in silenzio.

«C'è un alieno a bordo della nave, capitano?»

Silenzio.

«Siamo in pericolo? *Io* sono in pericolo, capitano? Non ho paura. Questo fa di me una pazza?»

«A me piacciono le persone» disse alla fine Royd. «Quando mi è possibile, amo avere dei passeggeri. Li osservo, sì, in fondo non è una cosa così orribile. Provo simpatia soprattutto per te e Karoly. Non lascerò che vi succeda niente di male.»

«Che cosa potrebbe succedere?»

Royd non rispose.

«E gli altri, Royd? Christopheris, Northwind, Dannel e Lindran, Lommie Thorne? Avrai cura anche di loro? O solo di me e di Karoly?»

Nessuna risposta.

«Stasera non sei molto loquace» commentò Melantha.

«Sono sotto tensione» replicò la voce. «E certe cose è meglio che tu non le sappia. Va' a letto, Melantha Jhirl. Abbiamo parlato abbastanza.»

«D'accordo, capitano» rispose lei. Sorrise al fantasma e sollevò una mano. Quella di lui si alzò per stringere la sua. La scura carne calda e il pallido chiarore si sfiorarono, si mescolarono, divennero una cosa sola. Melantha Jhirl si voltò per andarsene. Fu solo quando arrivò sana e salva nella luce del corridoio che cominciò a tremare.

Mezzanotte artificiale.

Avevano finito di discutere, e uno per uno gli accademici erano andati a dormire. Anche Karoly d'Branin si era ritirato, il ricordo di quanto era successo nella sala gli aveva fatto passare il desiderio della solita tazza di cioccolata.

I linguisti avevano fatto l'amore in modo violento e rumoroso, prima di arrendersi al sonno, come per riaffermare la propria vitalità di fronte alla macabra fine di Thale Lasamer. Rojan Christopheris aveva ascoltato musica. Adesso però erano tutti calmi e tranquilli.

Sulla *Nightflyer* regnava il silenzio.

Nell'oscurità della stiva di carico più grande, erano appese tre amache, l'una accanto all'altra. Melantha Jhirl ogni tanto si rigirava nel sonno, il volto congestionato, come se fosse in preda a un incubo. Alys Northwind era sdraiata sulla schiena e russava forte, un ansimare rumoroso e rassicurante proveniente dal suo petto solido e vigoroso.

Lommie Thorne era sveglia, immersa nei suoi pensieri.

Alla fine si alzò e scivolò sul pavimento, nuda, calma, leggera e cauta come un gatto. Indossò un paio di pantaloni aderenti, infilò dalla testa una camicia di nero tessuto metallico con ampie maniche e la strinse in vita con una catenella d'argento, si ravviò i corti capelli. Non mise gli stivali. A piedi nudi faceva meno rumore. I suoi piedi erano piccoli e delicati, senza tracce di calli.

Si diresse verso l'amaca di mezzo, e scosse per una spalla Alys Northwind, che smise di colpo di russare e mugugnò infastidita.

«Vieni» bisbigliò Lommie Thorne, facendole un cenno.

La xenotecnica si mise pesantemente in piedi battendo le palpebre, e seguì la cibernetica al di là della porta, nel corridoio. Si era addormentata con addosso la tuta, che ora era aperta vicino al cavallo. Lei si accigliò e la chiuse. «Al diavolo!» mormorò. Era trasandata e triste.

«C'è un modo per scoprire se la storia di Royd è vera» disse Lommie Thorne con cautela. «A Melantha, però, non piacerebbe. Sei disposta a provare?»

«Che cosa?» chiese Alys Northwind. L'espressione del suo viso tradiva un certo interesse.

«Vieni» la esortò la cibernetica.

Attraversarono silenziosamente l'astronave, fino alla sala dei computer. Il sistema era acceso, ma in standby. Entrarono piano piano; non c'era nessuno. Flussi di luce scorrevano sinuosamente lungo i canali cristallini delle griglie di dati, incontrandosi, unendosi, dividendosi nuovamente; fiumi di un languido bagliore variopinto che si intrecciavano su uno sfondo nero. La stanza era buia, l'unico rumore era un ronzio appena percettibile dall'orecchio umano, finché Lommie Thorne non incominciò a muoversi alla console, toccando tasti, azionando interruttori, dirigendo le silenziose correnti luminose. A poco a poco la macchina si risvegliò.

«Che cosa stai facendo?» chiese Alys Northwind.

«Karoly mi ha detto di collegare il nostro sistema a quello dell'astronave» spiegò Lommie Thorne, continuando a lavorare. «Mi era stato riferito

che Royd voleva studiare i dati sui Volcryn. Bene, l'ho fatto. Capisci che cosa significa?» Quando si muoveva, la sua camicia produceva tenui echi metallici.

Sui lineamenti scialbi della xenotecnica si dipinse l'entusiasmo. «I due sistemi sono collegati!»

«Esatto. Così Royd può fare le sue ricerche sui Volcryn, e noi possiamo indagare su di lui.» Si accigliò. «Vorrei saperne di più sull'hardware della *Nightflyer*, ma penso di potermi intrufolare. Il sistema che d'Branin ha richiesto è molto sofisticato.»

«Puoi prendere il controllo di Eris?»

«Il controllo?» Lommie sembrava perplessa. «Hai bevuto di nuovo, Alys?»

«No, dico sul serio. Usare il tuo sistema per prendere il controllo dell'astronave, sopraffare Eris, annullare i suoi comandi, fare in modo che la *Nightflyer* risponda a noi, quaggiù. Non ti sentiresti più al sicuro, se avessimo noi il controllo?»

«Può darsi» rispose la cibernetica dubbiosa. «Potrei tentare, ma perché?»

«Caso mai dovesse servire. Non dobbiamo agire adesso. Solo nel caso di un'emergenza.»

Lommie Thorne alzò le spalle. «Emergenze e giganti gassosi. Io voglio solo mettermi tranquilla sul conto di Royd, sapere se è in qualche modo coinvolto nella morte di Lasamer.» Si diresse verso un pannello di visualizzazione, dove una mezza dozzina di metri quadri di videoschermi si curvavano attorno a una console, e ne accese uno. Le sue dita affusolate scivolarono sui tasti olografici che apparivano e sparivano al suo tocco; la tastiera cambiava continuamente aspetto, da un momento all'altro. Il viso grazioso della cibernetica diventò più serio e pensieroso. «Siamo dentro» annunciò. I caratteri cominciarono a scorrere su un videoschermo, rossi tremolii su nere profondità vitree. Su un secondo monitor apparve una rappresentazione schematica della *Nightflyer*, di profilo, divisa a metà; le sue sfere cambiavano dimensione e prospettiva seguendo le dita di Lommie, e una serie di cifre che comparivano nella parte inferiore del display fornivano le specifiche. La cibernetica guardò, e alla fine bloccò l'immagine su entrambi gli schermi.

«Ecco la mia risposta a proposito dell'hardware» esclamò. «Abbandona pure l'idea del controllo, a meno che non ci vengano in aiuto gli abitanti del tuo gigante gassoso. Il sistema della *Nightflyer* è più potente e complesso del piccolo sistema che abbiamo qui noi. E se ci pensi, ha anche

senso. Sull'astronave è tutto automatico, a parte Royd.»

Le sue mani si mossero ancora, e altri due monitor entrarono in funzione. Lommie Thorne fischiettava e ogni tanto blandiva il programma di ricerca con dolci parole di incoraggiamento. «Comunque pare che un Royd esista. Le configurazioni non sono compatibili con una nave-robot. Accidenti, ci avrei scommesso.» I caratteri cominciarono a scorrere di nuovo, Lommie osservava i dati man mano che apparivano. «Qui ci sono le specifiche del supporto vitale, possono dirci qualcosa.» Puntò un dito, e l'immagine su uno schermo si bloccò di nuovo.

«Niente di particolare» commentò Alys Northwind, delusa.

«Smaltimento dei rifiuti standard, riciclaggio dell'acqua, processore per il trattamento del cibo, con scorte di integratori di proteine e di vitamine.» Iniziò a fischiettare. «Grazie al muschio di Renny e alla neoerba che si mangiano l'anidride carbonica. Quindi ciclo dell'ossigeno. Niente metano o ammoniacca. Mi dispiace.»

«Fare sesso con un computer!»

La cibernetica sorrise. «Ci hai mai provato?» Le sue dita si mossero ancora. «Che cos'altro devo cercare? Sei tu la tecnica, che cosa potrebbe essere rivelatore? Dammi qualche idea.»

«Cerca le specifiche per le capsule nutritive, l'equipaggiamento per la clonazione, cose del genere» rispose Alys. «Così vedremo se ci ha mentito.»

«Non so, è passato molto tempo da allora, potrebbe avere buttato via tutto, visto che ormai non serviva più» disse Lommie.

«Cerca la storia della vita di Royd, di sua madre» propose allora Northwind. «Trova la documentazione sulle loro attività, tutti quei presunti commerci. Devono avere degli archivi: libri contabili, profitti e perdite, fatture delle merci imbarcate, roba simile.» Parlava con voce sempre più eccitata, e afferrò la cibernetica da dietro le spalle. «Il giornale di bordo! Deve essercene uno. Trovalo!»

«Va bene.» Lommie Thorne fischiò, contenta, a proprio agio tra i suoi computer, cavalcando i flussi di dati, curiosa, sicura di sé. Poi lo schermo davanti a lei si colorò di un rosso acceso e cominciò a pulsare. Lei sorrise, toccò un tasto fantasma, la tastiera sparì per poi riformarsi sotto le sue mani. Tentò in un altro modo. Altri tre monitor diventarono rossi e cominciarono a lampeggiare. Il sorriso svanì dalle sue labbra.

«Che succede?»

«Sistema di protezione» rispose Lommie. «Lo oltrepasso in un attimo. Aspetta.» Cambiò ancora una volta tastiera, attivando un nuovo program-

ma di ricerca all'interno di un flusso dati coerente, in maniera che non fosse intercettato. Un altro schermo diventò rosso. Chiese alla macchina di divorare i dati che aveva raccolto, e fece un ulteriore attacco. Ancora rosso, accecante, lampeggiante. Così intenso da fare male agli occhi. Adesso tutti gli schermi erano rossi. «Una protezione ottima!» commentò ammirata. «I dati sono ben custoditi.»

Alys Northwind grugnì. «Siamo bloccati?»

«Il tempo di risposta è troppo lento» disse Lommie, mordicchiandosi il labbro inferiore mentre rifletteva. «C'è un modo per ovviare al problema.» Sorrise, e rimboccò la manica di morbido tessuto nero metallico.

«Che cosa intendi fare?»

«Guarda» disse. Infilò il braccio sotto la console, trovò la presa e si collegò.

«Ah» gorgogliò. I rossi blocchi lampeggianti sui suoi display sparirono l'uno dopo l'altro, mentre lei liberava la sua mente nel sistema della *Nighthflyer*, oltrepassandoli tutti. «Non c'è niente come forzare un sistema di protezione. È come fare l'amore con un uomo.» I codici scorrevano lampeggiando in un flusso rapido, indistinto, troppo veloce perché Alys potesse leggerli. Ma non Lommie.

A un certo punto si irrigidì. Dalla gola le uscì un verso che era quasi un gemito. «Sento freddo» disse. Scosse la testa e la sensazione cessò, ma nelle orecchie sentiva un suono, un urlo tremendo. «Accidenti» disse «sveglierà tutti quanti.» Guardò in su quando le dita di Alys affondarono dolorosamente nella sua spalla, stringendo fino a farle male.

Una lastra d'acciaio scivolò quasi senza rumore all'imboccatura del corridoio, escludendo il grido lancinante dell'allarme. «Che cos'è stato?» chiese Lommie Thorne.

«Una chiusura ermetica di emergenza» spiegò Alys Northwind con voce inespressiva. Lei era un'esperta di astronavi. «Si chiude quando si carica o si scarica la stiva sottovuoto.»

I loro sguardi fissarono l'enorme camera di decompressione esterna, ricurva sopra le loro teste. Il portello interno era quasi completamente aperto, e mentre guardavano fece lo scatto di fine corsa; la porta esterna a tenuta stagna si sbloccò, scivolando lateralmente. Adesso era aperta di mezzo metro, al di là vorticava il nulla, così accecante che bruciava gli occhi.

«Oh» fece Lommie Thorne, quando il freddo le risalì lungo il braccio. Aveva smesso di fischiettare.

Gli allarmi ululavano ovunque. I passeggeri cominciarono ad agitarsi. Melantha Jhirl balzò giù dall'amaca e sfrecciò in corridoio, nuda, sconvolta, in allerta. Karoly d'Branin si rizzò a sedere mezzo addormentato. La psico-psi, immersa in un sonno indotto dai sedativi, emetteva ogni tanto dei mugolii. Rojan Christopheris gridò spaventato.

Lontano, il metallo scricchiolò e si contorse, e un violento scossone attraversò l'astronave, gettando i due linguisti giù dalle loro amache e scaraventando a terra Melantha.

Nei locali di comando della *Nightflyer* c'era una stanza sferica tutta bianca, al cui centro galleggiava una sfera più piccola, una console di controllo sospesa. Quando la nave viaggiava nell'iperspazio, le pareti erano sempre vuote; la zona inferiore della sfera, nella curvatura dello spazio-tempo, era così abbagliante che faceva male a guardarla.

Ma in quel momento nella sfera calò l'oscurità, si animò un oloscopio: nero freddo e stelle dappertutto, punti di glaciale splendore senza intermitenza, niente alto né basso, niente direzioni. In quella simulazione di mare di notte, l'unica sagoma riconoscibile era la console di controllo in sospensione.

La *Nightflyer* era uscita dall'iperspazio.

Melantha Jhirl si rimise in piedi e sfiorò con il pollice un comunicatore. Gli allarmi stavano ancora ululando, ed era difficile sentire. «Capitano, che cosa sta succedendo?» gridò.

«Non lo so» rispose la voce di Royd. «Sto cercando di capire. Aspetta.»

Melantha aspettò. Karoly d'Branin spuntò nel corridoio barcollando, battendo le palpebre e sfregandosi gli occhi. Rojan Christopheris lo seguiva. «Che cosa succede? Qual è il problema?» domandò, ma Melantha si limitò a scuotere la testa. Dopo poco li raggiunsero anche Lindran e Dannel. Nessuna traccia di Marij-Black, Alys o Lommie. Gli studiosi guardarono a disagio la porta a tenuta stagna che bloccava la stiva tre. Alla fine, Melantha chiese a Christopheris di andare a controllare. Tornò qualche minuto dopo. «Agatha sta dormendo» disse, parlando a voce altissima per sovrastare l'allarme. «È ancora sotto l'effetto del sedativo, però continua ad agitarsi, a urlare.»

«E Alys e Lommie?»

Christopheris alzò le spalle. «Non ci sono. Chiedi al tuo amico Royd.»

Quando l'allarme cessò, il comunicatore riprese a funzionare. «Siamo tornati nello spazio normale» annunciò la voce di Royd. «Però la nave ha riportato dei danni. Nella stiva tre, la vostra stanza dei computer, si è aper-

ta una falla mentre i propulsori stellari erano in funzione. È stata fatta a pezzi dal flusso di energia. Per nostra fortuna, il computer ci ha portato automaticamente fuori dall'iperspazio, altrimenti l'intera nave sarebbe stata distrutta.»

«Royd» disse Melantha «Alys Northwind e Lommie Thorne sono scomparse.»

«Pare che il vostro sistema fosse in funzione quando si è aperta la falla nella stiva» disse con cautela. «Presumo che siano morte, anche se non posso affermarlo con certezza. Per esplicita richiesta di Melantha avevo disattivato la maggior parte dei miei monitor, tranne quelli nella sala. Non so che cosa sia successo. La nave però è piccola, e se non sono con voi dobbiamo pensare al peggio.» Fece una breve pausa. «Se vi può consolare, la loro morte è stata rapida e indolore.»

«Le hai uccise tu» lo accusò Christopheris, la faccia congestionata dalla rabbia. Stava per aggiungere qualcosa, ma Melantha gli mise con fermezza una mano sulla bocca. «Sappiamo come è successo, capitano?» chiese la donna.

«Sì» rispose Royd, con riluttanza.

Lo xenobiologo aveva capito l'antifona, e Melantha tolse la mano consentendogli di respirare. «Allora, Royd?» lo sollecitò.

«Sembra assurdo, Melantha» rispose la voce «ma pare che le vostre colleghe abbiano aperto il portello della stiva. Ovviamente non credo che lo abbiano fatto intenzionalmente. Si erano interfacciate con il computer di bordo per entrare nella memoria e nel sistema di controllo della *Nightflyer*, e hanno fatto saltare tutte le protezioni di sicurezza.»

«Ho capito» commentò Melantha. «Una vera tragedia.»

«Sì, forse ancora peggiore di quanto pensi. Devo ancora accertare l'entità dei danni.»

«Non ti tratteniamo, se hai compiti da espletare» dichiarò Melantha. «Siamo tutti sotto shock, e adesso è difficile parlare. Indaga pure sulle condizioni della nave, riprenderemo il discorso in un momento più opportuno, d'accordo?»

«Sì» rispose Royd.

Melantha spense il comunicatore. Adesso, in teoria, l'apparecchio era disattivato; Royd non poteva né vedere né sentire.

«Tu gli credi?» sbottò Christopheris.

«Non lo so» rispose Melantha. «Ma sono sicura che anche le altre stive potrebbero essere spazzate via come la tre. Io mi sposterò in una cabina, e

suggerisco a quelli che dormono nella stiva due di fare lo stesso.»

«Buona idea» approvò Lindran, con un cenno deciso della testa. «Ci possiamo stringere. Non sarà il massimo della comodità, ma dubito che adesso dormirei sonni tranquilli nella stiva.»

«Dobbiamo anche togliere i bagagli dalla stiva quattro» suggerì Dannel. «Per averli a portata di mano, in caso di bisogno.»

«Se ci tieni» disse Melantha. «È possibile che tutti i portelli si aprano simultaneamente. Royd non ci potrà biasimare se prendiamo delle precauzioni.» Sul suo viso balenò un sorriso cupo. «Da oggi ci siamo guadagnati il diritto di agire in modo irrazionale.»

«Melantha, non è il momento di fare battute di spirito» la rimbrottò Christopheris. Era ancora rosso in viso, e la sua voce era carica di rabbia e di paura. «Tre persone sono morte, Agatha forse è impazzita o catatonica, noi superstiti siamo in pericolo...»

«Già, e non abbiamo ancora idea di che cosa stia succedendo» fece notare Melantha.

«*Royd Eris ci sta uccidendo!*» gridò Christopheris con voce acuta. «Non so chi o che cosa sia, e se la storia che ci ha raccontato sia vera, e non m'importa. Forse è una Mente hrangan, o un angelo vendicatore dei Volcryn, o la seconda incarnazione del Cristo. Che diavolo di differenza c'è? Ci sta *uccidendo*?» Si guardò attorno, fissandoli uno per volta. «Uno qualunque di noi potrebbe essere il prossimo» aggiunse. «A meno che... dobbiamo escogitare un *piano*, fare qualcosa, fermarlo una volta per tutte.»

«Ti rendi conto» osservò gentilmente Melantha «che non possiamo sapere se il nostro capitano ha veramente spento i suoi sensori quaggiù? Magari ci sta guardando e ascoltando proprio in questo momento. Certo non è così: ha detto che non lo avrebbe fatto, e io gli credo. Ma abbiamo solo la sua parola. E tu, Rojan, a quanto pare non hai fiducia in lui. Quindi non puoi fare affidamento sulle sue promesse. Di conseguenza, dal tuo punto di vista, potrebbe non essere saggio dire ciò che hai appena detto.» Gli fece un sorriso malizioso. «Capisci le implicazioni del mio discorso?»

Christopheris aprì la bocca e poi la richiuse, proprio come un grosso e brutto pesce. Non disse niente, ma i suoi occhi si mossero furtivi e il rosso si accentuò.

Lindran accennò un sorriso. «Penso che abbia capito.»

«Allora il computer è andato» esclamò d'un tratto Karoly d'Branin, a bassa voce.

Melantha lo guardò. «Temo di sì, Karoly.»

D'Branin si passò una mano tra i capelli, quasi si fosse reso conto di quanto doveva apparire trasandato. «I Volcryn» mormorò. «Come faremo senza il computer?» Poi annuì tra sé. «In cabina ho una piccola unità, un modello da polso, forse sarà sufficiente. Anzi, *dovrà* esserlo per forza. Prenderò i dati da Royd, per sapere in che punto siamo usciti dall'iperspazio. Vi chiedo scusa, amici, ma devo andare.» Si allontanò con aria distratta e confusa, parlando da solo.

«Non ha ascoltato una parola di quello che abbiamo detto» osservò Dannel, incredulo.

«Pensa a come sarebbe sconvolto, se fossimo morti tutti quanti» aggiunse Lindran. «A quel punto non avrebbe più nessuno per aiutarlo a cercare i Volcryn.»

«Lasciamo che vada» disse Melantha. «Soffre come tutti noi, forse di più, solo che esprime il dolore in modo diverso. Le sue ossessioni sono la sua difesa.»

«Ah, e quali sono le *nostre* difese?»

«Forse la pazienza» rispose Melantha Jhirl. «Quando sono morti, i nostri colleghi stavano cercando di violare il segreto di Royd. Noi non ci abbiamo provato e siamo qui a discutere della loro scomparsa.»

«Non trovi la cosa sospetta?» chiese Lindran.

«Molto» confermò Melantha. «E mi è venuto in mente un modo per verificare i miei sospetti. Uno di noi può fare un altro tentativo per scoprire se il capitano ci ha detto la verità. Se lui o lei muore, sapremo.» Alzò le spalle. «Perdonate se non sarò io a effettuare l'esperimento. Ma se qualcuno si candida, non lo fermerò. Osserverò con interesse i risultati. Per adesso, andrò a togliere le mie cose dalla stiva e a dormire un po'.» Si voltò e se ne andò, lasciando gli altri a fissarsi l'un l'altro.

«Arrogante megera» osservò Dannel, dopo che Melantha se ne fu andata.

«Credete davvero che lui ci possa sentire?» sussurrò Christopheris ai due linguisti.

«Ogni singola parola» rispose Lindran sorridendo del suo turbamento. «Vieni, Dannel, torniamo in una zona sicura e rimettiamoci a letto.»

Lui annuì.

«Ma dobbiamo *fare* qualcosa» aggiunse Christopheris. «Escogitare dei piani, delle difese.»

Lindran lo fulminò con un'occhiata e si allontanò tirandosi dietro Dan-

nel.

«Melantha? Karoly?»

Lei si svegliò subito, in allerta, appena udì sussurrare il proprio nome, completamente desta quasi all'istante, e si mise a sedere nel letto a una piazza. Schiacciato accanto a lei, Karoly d'Branin mugugnò qualcosa, e si voltò dall'altra parte, sbadigliando.

«Royd?» disse. «È già mattina?»

«Stiamo vagando nello spazio interstellare, a tre anni luce dalla stella più vicina» rispose la voce calda dalle pareti. «In un simile contesto, la parola "mattina" non ha senso. Comunque sì, è mattina.»

Melantha rise. «Hai detto "vagando"? Il danno è grave?»

«Grave, ma non preoccupante. La stiva tre è completamente distrutta, pende dall'astronave come la metà di un uovo rotto, ma il danno è limitato. I motori a propulsione stellare sono intatti, e i computer della *Nightflyer* non sembrano avere risentito della distruzione del vostro sistema. Temevo di sì. Ho sentito parlare di fenomeni tipo traumi da morte elettronica.»

«Eh? Royd?» fece d'Branin.

Melantha gli fece una carezza affettuosa. «Poi ti spiego, Karoly. Torna a dormire» gli disse. «Royd, sembri preoccupato. C'è dell'altro?»

«Sono in pensiero per il viaggio di ritorno, Melantha» proseguì Royd. «Quando riattiverò i motori a propulsione stellare, il flusso di energia agirà direttamente su parti della nave che non sono state progettate per resistere a quella pressione. Le nostre configurazioni, adesso, sono fuori regime; posso mostrarti i calcoli matematici, ma il problema di fondo è quello della potenza del flusso di energia, in particolare riguardo alla tenuta dell'accesso alla stiva tre. Ho fatto delle simulazioni, e non so se è in grado di resistere. Se esplode, l'astronave si spaccherà a metà, i motori si staccheranno, e il resto... Anche se la sfera di supporto vitale restasse intatta, sarebbe la morte per tutti noi.»

«Capisco. C'è qualcosa che possiamo fare?»

«Sì. Le zone esposte sarebbero abbastanza facili da rinforzare. Lo scafo, ovviamente, è costruito per resistere alle forze di curvatura. Potremmo montare sul posto un semplice schermo, secondo i miei calcoli dovrebbe bastare. Se fatto bene, servirà anche a correggere le nostre configurazioni. Ampie porzioni dello scafo si sono staccate al momento dell'apertura dei portelli, ma sono ancora là fuori, nel raggio di uno o due chilometri al massimo, e potrebbero essere riutilizzate.»

A quel punto, Karoly d'Branin era finalmente sveglio. «La mia squadra ha quattro motoslitte da vuoto» disse. «Possiamo recuperare noi quei pezzi, amico.»

«Ottimo, Karoly, ma quello che mi preoccupa non è questo. L'astronave è in grado di ripararsi da sola entro certi limiti, ma questo caso li eccede come ordine di grandezza. Dovrò farlo io.»

«Tu?» D'Branin era trasalito. «Royd, tu hai detto... cioè, i tuoi muscoli, la tua debolezza... è un lavoro troppo faticoso per te. Sono sicuro che potremmo farlo noi al posto tuo!»

La risposta di Royd fu accondiscendente. «Io sono uno storpio solo nel campo gravitazionale, Karoly, in assenza di peso, sono nel mio elemento. Disattiverò momentaneamente la griglia di gravità della *Nightflyer*, per cercare di raccogliere l'energia per fare la riparazione. No, mi hai frainteso: sono in grado di lavorare. Ho anche tutta l'attrezzatura necessaria, compresa una robusta motoslitte.»

«Penso di sapere qual è la tua preoccupazione, capitano» intervenne Melantha.

«Mi fa piacere» disse Royd. «Forse allora puoi rispondere alla mia domanda. Se lascio la sicurezza dei miei alloggi, puoi impedire ai tuoi colleghi di farmi del male?»

Karoly d'Branin era sconvolto. «Oh, Royd, Royd, come puoi pensare una cosa del genere? Siamo studiosi, scienziati, non... criminali, o soldati, o... bestie, siamo esseri umani, come puoi pensare che potremmo minacciarti, o farti del male?»

«Umani, ma alieni rispetto a me, e pieni di sospetti nei miei confronti. Non darmi ingannevoli certezze, Karoly.»

Lui farfugliò qualcosa. Melantha lo prese per mano e lo fece calmare. «Royd» riprese «non ti voglio mentire. Correresti qualche pericolo. Ma nutro la speranza che, uscendo, faresti felici i nostri amici. Vedrebbero con i loro occhi che hai detto la verità, che sei un essere umano.» Sorrise. «Perché è questo che vedrebbero, vero?»

«Sì» rispose Royd «ma sarebbe sufficiente a fugare i loro sospetti? Credono che io sia responsabile della morte degli altri tre, non è così?»

«Dire che lo credano è eccessivo. Lo sospettano, temono che sia così. Sono spaventati, capitano, e a ragione. Lo sono anch'io.»

«Non più di me.»

«Avrei meno paura se sapessi che cosa è successo. Me lo puoi spiegare?»

Silenzio.

«Royd, se...»

«Ho commesso degli errori, Melantha» disse Royd, in tono grave. «Però non sono l'unico. Ho fatto del mio meglio per impedire l'iniezione di esperimento, senza riuscirci. Avrei potuto salvare Alys e Lommie se le avessi viste o sentite, se avessi saputo che cosa stavano facendo. Ma tu mi hai fatto spegnere tutti i monitor, Melantha. Non posso essere d'aiuto se non posso vedere. Perché? Tu che vedi tre mosse avanti, avevi previsto questi risultati?»

Melantha Jhirl si sentì per un attimo responsabile. «*Mea culpa*, capitano, condivido la responsabilità. Lo so, credimi. Però è dura essere avanti di tre mosse quando non conosci le regole. Dimmi quali sono.»

«Io sono cieco e sordo» osservò Royd, ignorandola. «È frustrante. Così non posso essere di alcun aiuto. Adesso riaccendo i monitor, Melantha. Mi dispiace se non lo approvi. Ci tengo alla tua approvazione, ma lo devo fare comunque. Devo vedere.»

«D'accordo» disse Melantha meditabonda. «Sbagliavo, capitano. Non avrei mai dovuto chiederti di precluderti la vista. Non avevo capito la situazione, e sopravvalutavo la mia capacità di gestire gli altri. Un mio difetto. Troppo spesso i modelli perfezionati si credono capaci di fare qualsiasi cosa.» La mente di Melantha stava correndo, e lei avvertì un senso di nausea; aveva sbagliato i calcoli, si era ingannata, altro sangue lordava le sue mani. «Adesso penso di capire meglio.»

«Che cosa?» chiese Karoly d'Branin, sconcertato.

«Tu non capisci» dichiarò Royd, seccamente. «Non fingere il contrario, Melantha Jhirl. Non farlo! Non è né saggio né prudente essere avanti di troppe mosse.» Nella sua voce c'era qualcosa che metteva in guardia.

Anche Melantha se ne accorse.

«Come?» disse Karoly. «Non capisco.»

«Neanch'io» affermò cautamente Melantha. «Neanch'io, Karoly.» Gli diede un bacio leggero. «Nessuno di noi capisce, vero?»

«Bene» rispose Royd.

Lei annuì, e passò un braccio attorno alle spalle di Karoly con fare rassicurante. «Royd» riprese poi. «Tornando alla questione delle riparazioni, a quanto pare è un lavoro che devi comunque fare, a prescindere dalle mie promesse. Non puoi rischiare che la tua nave rientri nell'iperspazio nelle condizioni in cui si trova, e l'unica altra opzione è vagare tra le stelle finché non saremo tutti morti. Quali possibilità abbiamo?»

«Io ho una possibilità» disse Royd con voce molto seria. «Potrei uccidervi tutti, se fosse l'unico modo per salvare me stesso e l'astronave.»

«Ci potresti provare» disse Melantha.

«Basta parlare di morte» intervenne d'Branin.

«Hai ragione, Karoly» disse Royd. «Io non voglio uccidere nessuno, ma ho bisogno di essere protetto.»

«Lo sarai» promise Melantha. «Karoly può ordinare agli altri di andare a recuperare i pezzi dello scafo. Io sarò la tua protezione: starò al tuo fianco e se qualcuno tenta di attaccarti, dovrà vedersela con me, e non sarà facile. Inoltre ti posso fare da assistente. Il lavoro verrà fatto in un terzo del tempo.»

«Stando alla mia esperienza» obiettò Royd con gentilezza «quasi tutti i nati su un pianeta in assenza di gravità diventano maldestri e si stancano facilmente. Sarà più produttivo che io lavori da solo, ma sarò lieto di accettare i tuoi servigi come guardia del corpo.»

«Ti ricordo, capitano, che io sono un modello perfezionato» ribatté Melantha. «Brava in assenza di gravità come a letto. Ti aiuterò.»

«Sei ostinata. D'accordo, come vuoi. Tra poco disattiverò la griglia di gravità. Karoly, va' ad avvisare la tua squadra. Tirate fuori le vostre motoslitte e indossate le tute spaziali. Io uscirò dalla *Nightflyer* fra tre ore standard, dopo essermi ripreso dalle fatiche della forza di gravità. Voglio che abbiate lasciato tutti la nave prima di me. Questa condizione è chiara?»

«Sì» rispose Karoly. «Tutti a parte Agatha. Non ha ancora ripreso conoscenza, non costituirà un problema.»

«No» disse Royd. «Intendo *tutti*, lei inclusa. Portatela con voi.»

«Ma Royd...» protestò Karoly.

«Il capitano sei tu» intervenne Melantha in tono deciso. «Faremo come dici. Usciremo tutti, Agatha compresa.»

Esterno. Era come se un grande animale avesse dato un morso alle stelle.

Melantha Jhirl aspettava sulla sua motoslitte vicino alla *Nightflyer*, guardando le stelle. Non era poi così diverso laggiù, negli abissi dello spazio interstellare. Gli astri erano freddi, algidi punti di luce, immobili, austeri, in un certo senso più freddi e insensibili degli stessi soli fatti danzare e scintillare da un'atmosfera. Solo l'assenza di un punto di riferimento le fece ricordare dove si trovava: negli spazi di mezzo, dove gli uomini e le donne e le loro astronavi non si fermano, dove i Volcryn viaggiano su veicoli incredibilmente antichi. Melantha cercò di riconoscere il sole di Ava-

lon, ma non sapeva dove cercare. Non conosceva le costellazioni e non aveva idea di quale fosse l'orientamento. Dietro di lei, davanti a lei, sopra, tutto attorno si estendeva senza fine lo spazio astrale. Guardò giù, o verso quella che allora sembrava la parte inferiore, sotto i suoi piedi, sotto la motoslitta e la *Nightflyer*, aspettandosi stelle ancora più aliene. E il morso la colpì con forza quasi fisica.

Melantha respinse un'ondata di vertigini. Era sospesa sopra una voragine, un abisso spalancato nell'universo, nero, senza stelle, immenso.

Vuoto.

Allora ricordò: il Velo del Tentatore. Solo una nube di gas scuri, niente di più, inquinamento galattico che oscurava la luce delle stelle della Frangia. Ma così da vicino sembrava immenso, terrificante, e dovette distogliere lo sguardo quando ebbe come l'impressione di cadere. C'era un abisso sotto di lei e il delicato involucro bianco argenteo della *Nightflyer*, un abisso che stava per inghiottirli.

Melantha toccò uno dei comandi sul manico a forza della motoslitta, si spostò ondeggiando, in modo che il Velo venisse a trovarsi al suo fianco invece che sotto di lei. La cosa sembrò in qualche modo aiutarla. Ignorando il muro di tenebra che incombeva dietro, si concentrò sulla *Nightflyer*. Era l'oggetto più grande del suo universo, scintillante nell'oscurità, sgraziato, con la sfera danneggiata della stiva che la faceva sembrare come sbilanciata.

Poteva vedere le altre motoslitte che inseguivano in mezzo al nero i pezzi dispersi dello scafo, li agganciavano e li riportavano indietro. I due linguisti lavoravano insieme, come sempre, sulla stessa motoslitta. Rojan Christopheris, da solo, lavorava in un silenzio immusonito. Melantha aveva quasi dovuto minacciare di costringerlo con la forza perché si convincesse a unirsi a loro. Lo xenobiologo era sicuro che sotto ci fosse un altro complotto, che, una volta che fossero stati fuori, la *Nightflyer* avrebbe attivato i propulsori stellari senza di loro, lasciandoli a languire in attesa della morte. I suoi sospetti erano fomentati dall'alcol, che Melantha e Karoly avevano avvertito nel suo alito quando lo avevano obbligato a indossare la tuta. Anche Karoly era su una motoslitta insieme a un passeggero silenzioso: Agatha Marij-Black, appena drogata e addormentata nella sua tuta spaziale, bloccata da una cintura di sicurezza.

Mentre i suoi colleghi lavoravano, Melantha Jhirl aspettava Royd Eris, parlando di tanto in tanto con gli altri attraverso l'interfono. I due linguisti, non abituati all'assenza di peso, continuavano a lamentarsi nonché a bistic-

ciare e Melantha udì Karoly cercare a più riprese di calmarli. Christopheris parlava poco, e i suoi rari commenti era taglienti e sarcastici. Era ancora arrabbiato. Melantha lo guardò attraversare il suo campo visivo, una silhouette sottile e allungata in un aderente involucro nero, in piedi davanti ai comandi della sua motoslitta.

Finalmente la camera di decompressione circolare nella parte superiore della sfera maggiore della *Nightflyer* si aprì, e ne uscì Royd Eris.

Melantha lo guardò avvicinarsi, curiosa, chiedendosi che aspetto avesse. Nella sua testa si alternava una mezza dozzina di immagini contraddittorie. La sua voce, affettata, colta, estremamente forbita, a volte le ricordava gli aristocratici dalla pelle nera della nativa Prometeo, i maghi che si trastullavano con i geni umani e si dedicavano a complicati giochi di potere. Altre volte la sua ingenuità le faceva immaginare un giovane senza esperienza. Nell'ologramma aveva l'aspetto di un uomo giovane, snello, dall'aria stanca, anche se lui doveva essere notevolmente più maturo di quella pallida ombra, ma quando lo udiva parlare Melantha trovava difficile raffigurarselo come un vecchio.

Quando lui si avvicinò, Melantha avvertì come un formicolio a livello nervoso. La motoslitta di Royd e la sua tuta presentavano, rispetto alle loro, delle differenze inquietanti. Un alieno, pensò, e cancellò subito quel pensiero. Quelle differenze non volevano dire niente. La motoslitta era molto grande, una lunga piastra ovale con otto bracci prensili sporgenti da sotto come le zampe di un ragno metallico. Un robusto laser da taglio era montato sotto i comandi, con il cannello che sporgeva minaccioso sul davanti del veicolo. La tuta di Royd era molto più imponente delle tenute da lavoro accuratamente progettate dall'Accademia che loro indossavano, e in più aveva una protuberanza tra le scapole, probabilmente un gruppo di alimentazione, e un paio di aerodinamiche alette luminose sulle spalle e sul casco. Lo faceva sembrare pesante, curvo e deforme.

Ma, quando finalmente arrivò abbastanza vicino perché Melantha potesse vederlo in faccia, era proprio lui.

La prima impressione fu di bianco, molto bianco: candidi i capelli molto corti, bianca l'ispida barbetta che contornava le mascelle dal profilo tagliente, sopracciglia così chiare da essere quasi invisibili, e sotto un paio di occhi mobilissimi. Grandi occhi di un azzurro luminoso, la sua caratteristica migliore. La pelle era chiara e liscia, quasi non segnata dal tempo.

Pensò che sembrava circospetto. E forse un po' spaventato.

Royd fermò la motoslitta vicino a quella di lei, in mezzo ai resti contorti

di quella che era stata la stiva tre ed esaminò il danno, quei rottami fluttuanti che un tempo erano stati carne, sangue, vetro, plastica, metallo. Difficile ora distinguere, tutto era fuso insieme, carbonizzato, congelato. «Abbiamo un bel po' di lavoro da fare» disse Royd. «Cominciamo?»

«Prima parliamo» replicò Melantha. Portò più vicino la motoslitte tentando di agganciarsi a quella di Royd, ma l'ampiezza delle basi delle due motoslitte li teneva a una certa distanza. Melantha allora si spostò e si capovoltò, così che Royd era a testa in giù nel mondo di lei e lei a testa in giù in quello di lui. Gli si avvicinò di nuovo, posizionando la propria motoslitte al contrario rispetto alla sua. Le loro mani guantate si incontrarono, si sfiorarono, per poi dividersi di nuovo. Melantha aggiustò la propria quota. I loro caschi si toccarono.

«Adesso ti ho toccato» disse Royd, con un tremito nella voce. «Non avevo mai toccato nessuno prima, e nessuno aveva mai toccato me.»

«Oh, Royd. Questo non è proprio toccarsi, cisono di mezzo le tute. Ma io ti toccherò *davvero*. Te lo prometto.»

«Non puoi, è impossibile.»

«Troverò il modo» dichiarò con fermezza. «Adesso, spegni l'interfono. Ci sentiremo attraverso i caschi.»

Royd batté le palpebre, e impartì l'ordine con i comandi vocali.

«Adesso possiamo parlare» disse lei. «In privato.»

«Non mi piace così, Melantha» obiettò. «È troppo visibile, e pericoloso.»

«Non c'è altro modo, Royd. Io so.»

«Sì, ne ero sicuro» ammise lui. «Sempre tre mosse avanti. Ricordo come giochi a scacchi, Melantha. Ma questo è un gioco molto più serio, e se fingi di non sapere corri meno rischi.»

«Questo lo capisco, capitano. Ma ci sono altre cose che mi sono oscure. Ne possiamo parlare?»

«No, niente domande. Fa' solo quello che ti dico. Sei in pericolo, tutti voi lo siete, ma io vi posso proteggere. Meno sapete, più vi posso aiutare.» Al di là della visiera trasparente, il viso di Royd aveva un'espressione cupa.

Lei lo guardò negli occhi capovolti. «Potrebbe esserci un secondo membro dell'equipaggio, qualcun altro nascosto nei tuoi alloggi, ma non credo che sia così. È la nave, vero? La tua nave ci sta uccidendo. Non tu, lei. È l'unica spiegazione sensata. Tu sei il capitano della *Nightflyer*. Come può agire in modo autonomo? E perché? Per quale motivo? Come è stato ucci-

so Thale Lasamer? Liquidare Alys e Lommie è stato facile, ma eliminare uno psico-psi? Un'astronave con poteri psionici? Non riesco a crederlo. Non può essere la nave. Eppure non può essere nient'altro. Aiutami, capitano.»

Lui batté le palpebre, con l'angoscia negli occhi. «Non avrei mai dovuto accettare l'incarico di Karoly, non con un telepate nel suo staff. Troppo rischioso. Ma volevo vedere i Volcryn, e lui ne parlava in modo così emozionante.» Sospirò. «Hai già capito fin troppe cose, Melantha. Non posso dirti altro, o non sarò più in grado di proteggerti. La nave non funziona bene, non ti serve sapere altro. Non bisogna mai esagerare. Finché sono al comando, penso di poter preservare te e gli altri. Fidati di me.»

«La fiducia è un legame a doppio senso» rispose Melantha.

Royd alzò la mano e la spinse lontano, poi con un comando vocale riattivò l'interfono. «Basta chiacchiere» annunciò. «Abbiamo del lavoro da fare. Vieni. Voglio vedere fino a che punto sei stata perfezionata.»

Nella solitudine del suo casco, Melantha Jhirl impreccò sottovoce.

Con un rottame di metallo contorto bloccato sotto di lui, nella presa magnetica della motoslitta, Rojan Christopheris stava ritornando verso la *Nightflyer*. Stava guardando da lontano quando Royd Eris uscì con la sua enorme motoslitta da lavoro. Era più vicino quando Melantha si diresse verso di lui, capovolve la propria motoslitta e schiacciò la sua visiera contro quella di Royd. Christopheris udì il loro tenero dialogo, sentì Melantha promettere di toccarlo, lui, Eris, la cosa, l'omicida. Soffocò un moto di rabbia. Poi loro lo tagliarono fuori, lui e tutti gli altri, abbandonando il circuito aperto. Ma Melantha era ancora là, vicino a quella nullità nella sua tuta spaziale con la gobba, le facce schiacciate insieme come due amanti che si baciano.

Christopheris si avvicinò, sbloccò la piastra magnetica, in modo da potersi dirigere verso di loro. «Ecco» annunciò. «Vado a prendere un altro rottame.» Con il comando vocale spense l'interfono e impreccò, la sua motoslitta scivolò attorno alle sfere e ai tubi della *Nightflyer*.

In un modo o nell'altro c'erano dentro tutti, Royd, Melantha e forse anche il vecchio d'Branin, pensò con astio. Lei aveva difeso Eris fin dall'inizio, fermandoli quando avrebbero potuto agire insieme, scoprire chi o che cosa era. Non si fidava di lei. Gli si accapponava la pelle al pensiero che erano stati a letto insieme. Lei ed Eris erano uguali, qualsiasi cosa ciò potesse significare. Adesso la povera Alys era morta, come quella pazza di

Lommie Thorne e anche quel dannato telepate, invece Melantha era ancora lì *con lui*, contro di loro. Rojan Christopheris era profondamente spaventato, e furioso, e mezzo ubriaco.

Gli altri erano fuori vista, in giro, a caccia dei rottami di metallo roteanti. Royd e Melantha erano assorbiti l'uno nell'altro, l'astronave abbandonata e vulnerabile. Era la sua occasione. Nessuna meraviglia che Eris avesse insistito che tutti lo precedessero nel vuoto; fuori, isolato dai comandi della *Nightflyer*, era soltanto un uomo. Debole come gli altri.

Accennando un sorriso duro come un ghigno, Christopheris guidò la motoslitta attorno alle sfere con le stive da carico, nascosto alla vista, e scomparve nella bocca spalancata del lungo tunnel, tutto aperto sul vuoto, al sicuro dalla corrosione di un'atmosfera. Come la maggior parte delle astronavi, la *Nightflyer* aveva un triplice sistema di propulsione: a gravità per atterrare e decollare, inutile al di fuori di un campo gravitazionale, i reattori nucleari per le manovre nello spazio profondo a velocità subluce e i grandi propulsori stellari. Le luci della sua motoslitta lampeggiarono davanti all'anello dei reattori nucleari e proiettarono lunghe scie luminose sui fianchi dei cilindri dei propulsori stellari, gli enormi motori che piegavano le leggi dello spazio-tempo, racchiusi in gusci di metallo e cristallo.

Alla fine del tunnel c'era un grande portello circolare di metallo rinforzato, chiuso: l'accesso alla camera di decompressione principale.

Christopheris fermò la motoslitta, smontò - liberando a fatica gli stivali dalla presa magnetica della motoslitta - e si incamminò verso il portellone. Quella era la parte più difficile, pensò. Il corpo senza testa di Thale Lasamer era legato in qualche modo a una grossa struttura di supporto vicino al portellone, come un macabro guardiano della soglia. Lo xenobiologo non poteva fare a meno di guardarlo mentre aspettava che la serratura si aprisse. Ogni volta che distoglieva lo sguardo, non si sa come, i suoi occhi tornavano lì. Il corpo sembrava quasi normale, come se non avesse mai avuto una testa. Christopheris cercò di ricordare che aspetto aveva Lasamer, ma non riusciva a rammentare i suoi lineamenti. Si sentiva a disagio, ma alla fine il portello si aprì e lui fu contento di entrare nella camera di decompressione.

Era solo sulla *Nightflyer*.

Per precauzione, Christopheris tenne indosso la tuta, ma sganciò il casco e con uno strattone fece afflosciare la struttura metallica sul dorso come un cappuccio. Avrebbe potuto indossarlo di nuovo abbastanza in fretta, se fosse stato necessario. Nella stiva di carico quattro, dove avevano sistema-

to il loro equipaggiamento, lo xenobiologo trovò quello che stava cercando: un laser da taglio portatile, pronto e carico. Poca potenza, ma sarebbe bastata.

Lento e goffo in assenza di peso, si addentrò nel corridoio, verso la sala buia.

Dentro faceva freddo, sentiva l'aria pungente sulle guance. Cercò di non farci caso. Si spinse a fatica fino alla porta della sala e la spalancò, procedette fluttuando sopra i mobili che, imbullonati al pavimento, erano tutti al loro posto. Mentre avanzava verso il suo obiettivo, sentì sulla faccia qualcosa di umido e freddo. Trasalì, ma era scomparso prima che lui potesse scoprire che cosa fosse.

Quando capitò di nuovo, Christopheris cercò di afferrarlo, ci riuscì e subito si sentì rivoltare lo stomaco. Si era dimenticato. Nessuno aveva pulito la sala. I *resti* erano ancora lì, e galleggiavano nell'aria: sangue, carne, pezzi di ossa e di cervello. Tutto intorno a lui.

Raggiunta la parete di fondo, si fermò aiutandosi con le braccia, poi, sempre a forza di braccia, si diresse dove voleva andare. La paratia, il muro. Non si vedevano entrate, ma il metallo non poteva essere molto spesso. Al di là c'erano la plancia di comando, l'accesso al computer, la salvezza, il potere. Rojan Christopheris non si riteneva un uomo vendicativo. Non intendeva fare del male a Royd Eris, non era questa la sua idea. Avrebbe assunto il comando della *Nightflyer*, intimando a Eris di tenersi alla larga, e controllato che restasse chiuso nella sua tuta spaziale. Avrebbe riportato tutti a casa sani e salvi, senza altri misteri o uccisioni. I giudici dell'Accademia avrebbero potuto ascoltare il suo racconto, interrogare Eris e decidere il giusto e l'errato, la colpa e l'innocenza, stabilire le misure da prendere.

Dal laser uscì un sottile raggio di luce scarlatta. Christopheris sorrise e lo indirizzò verso la paratia. Era un lavoro lento, ma lui era paziente. Non si sarebbero accorti della sua scomparsa, tanto si era mosso con naturalezza, e comunque avrebbero pensato che era andato a scaricare un po' del materiale recuperato. Eris avrebbe impiegato ore, forse giorni, per completare le riparazioni. Quando la lama di luce del laser entrava in contatto con il metallo usciva un po' di fumo. Christopheris era totalmente concentrato nel suo lavoro.

Qualcosa si mosse alla periferia del suo campo visivo, un guizzo appena percettibile. Un pezzo di cervello fluttuante, pensò. Un frammento d'osso. Un brandello di carne sanguinolenta, con i peli ancora attaccati. Cose orribili, ma niente di allarmante. Era un biologo, era abituato al sangue, alla

carne, ai pezzi di cervello. E a ben di peggio: ai suoi tempi aveva dissezionato molti alieni, tagliando chitina e mucose, sacche alimentari puzzolenti e pulsanti e spine dorsali piene di veleno, aveva visto e maneggiato di tutto.

Di nuovo quel movimento attirò la sua attenzione. Controvoglia, Christopheris fu costretto a guardare. Non poteva farne a meno, così come gli era stato impossibile ignorare il corpo senza testa vicino alla camera di decompressione. Guardò.

Era un occhio.

Christopheris fu colto da un tremito e il laser scivolò bruscamente di lato, ed egli dovette lottare per riportarlo nel solco che stava tagliando. Il suo cuore accelerò. Cercò di calmarsi. Non c'era niente di cui avere paura. Nell'astronave non c'era nessuno, e se Royd fosse ritornato, be', aveva il laser come arma, e se il portello della camera di decompressione fosse saltato indossava comunque la tuta.

Guardò nuovamente l'occhio, scacciando la paura. Era soltanto un occhio, l'occhio di Thale Lasamer, azzurro chiaro, sanguinante ma integro, lo stesso occhio acquoso che il ragazzo aveva da vivo, niente di soprannaturale. Un pezzo di carne morta che fluttuava nella stanza in mezzo ad altri pezzi di carne morta. Qualcuno avrebbe dovuto fare pulizia, pensò stizzito. Era un'indecenza lasciare la sala in quelle condizioni, da incivili.

L'occhio non si mosse. Gli altri macabri resti vagavano nelle correnti d'aria che attraversavano la stanza, ma l'occhio era ancora lì. Non andava né su né giù, e non ruotava nemmeno. Era puntato su di lui. Lo fissava.

Maledicendosi, tornò a concentrarsi sul laser, sul taglio. Aveva fuso una linea quasi dritta lunga circa un metro. Ne cominciò un'altra ad angolo retto.

L'occhio osservava con distacco. Christopheris d'un tratto sentì di non riuscire più a sopportarlo. Staccò una mano dall'impugnatura del laser, si allungò, prese l'occhio, lo lanciò dall'altra parte della stanza. Il gesto gli fece perdere l'equilibrio. Ruzzolò all'indietro, mentre il laser gli sfuggiva dalle mani, sbattendo le braccia come le ali di un uccello assurdamente pesante. Alla fine si afferrò al bordo del tavolo e si stabilizzò.

Il laser galleggiava al centro della stanza, ondeggiando tra teiere e brandelli umani. Stava ancora funzionando e ruotava lentamente. Era assurdo. Avrebbe dovuto spegnersi, quando gli era sfuggito di mano. Un difetto, pensò Christopheris con irritazione. Dalla sottile linea che il laser tracciava sul tappeto saliva del fumo.

Con un brivido, Christopheris si rese conto che il laser stava spostandosi verso di lui.

Si alzò, appoggiò entrambe le mani sul tavolo, si diede una spinta per togliersi dalla traiettoria, salendo verso il soffitto.

Il laser adesso ruotava più velocemente.

La spinta era stata troppo forte e andò a sbattere contro il soffitto, grugnì per il dolore, rimbalzò sul pavimento, scalciò. Il laser stava ruotando in fretta, inseguendolo. Christopheris si librò verso l'alto, preparandosi a un altro rimbalzo contro il soffitto. Il raggio si spostò in fretta, ma non abbastanza.

Lo aveva raggiunto mentre il laser stava ancora sparando nel punto in cui si trovava prima.

Si spostò, si avvicinò, guardò l'occhio.

Era sospeso proprio sopra il laser. Fissando.

Christopheris emise un breve gemito gutturale, la sua mano esitò - non a lungo, ma per il tempo sufficiente - e il raggio rosso si alzò e girò.

Il suo tocco fu una leggera, calda carezza sul collo di Rojan Christopheris.

Passò più di un'ora, prima che gli altri si accorgessero che Rojan non c'era. Karoly d'Branin fu il primo a notare la sua assenza, lo chiamò con l'interfono, senza ricevere risposta. Ne parlò con gli altri.

Royd Eris lasciò andare la piastra corazzata che aveva appena intercettato con la motoslitta, e Melantha Jhirl poté vedere attraverso il casco le rughe attorno alla sua bocca farsi più profonde.

Fu proprio in quel momento che iniziarono i rumori.

Un acuto mugolio di dolore e di paura, seguito da gemiti e da singhiozzi. Orribili gorgoglii, come di qualcuno che sta soffocando nel proprio sangue. Li udirono tutti. I lamenti riempivano i loro caschi, e in tutta quell'angoscia echeggiava piuttosto distintamente qualcosa che ricordava l'invocazione "Aiuto!".

«Questo è Christopheris» disse una voce femminile. Lindran.

«È ferito» aggiunse Dannel. «Sta invocando aiuto, non lo sentite?»

«Dove...?» iniziò qualcuno.

«Sull'astronave» disse Lindran. «Deve essere tornato indietro.»

«Pazzo! No!» esclamò Royd Eris. «Avevo avvertito...»

«Noi andiamo a vedere» annunciò Lindran. Dannel liberò il pezzo di scafo che stavano trasportando, che si allontanò roteando. La loro motoslit-

ta cominciò a scendere verso la *Nightflyer*.

«Fermatevi» ordinò Royd. «Tornerò nei miei alloggi e controllerò da lì se volete, ma voi non potete entrare nella nave. Rimanete fuori finché non riceverete la mia autorizzazione.»

Gli orribili suoni continuavano ininterrotti.

«Vai al diavolo» gli rispose brutalmente Lindran nel circuito aperto.

Anche Karoly d'Branin si era avviato con la sua motoslitta dietro i linguisti, ma era più lontano e l'astronave era distante. «Royd, che cosa dici? Dobbiamo aiutarlo, capisci? È ferito, lo senti! Per favore, amico.»

«No» ribadì Royd. «Karoly, fermati! Se Rojan è rientrato nell'astronave da solo, è morto.»

«Come fai a saperlo?» chiese Dannel. «È opera tua? Hai teso delle trappole, nel caso ti avessimo disobbedito?»

«No» rispose Royd. «Ascoltatemi, adesso non possiamo aiutarlo. Solo io avrei potuto farlo, ma non mi ha dato ascolto. Fidatevi di me. Non muovetevi.» La sua voce era disperata.

La motoslitta di d'Branin, lontana, rallentò. Quella dei linguisti no. «Ti abbiamo già ascoltato fin troppo, maledizione» ribatté Lindran. Dovette quasi urlare per sovrastare i rumori, i gemiti e i lamenti, gli spaventosi suoni di risucchio, le distorte invocazioni di aiuto. Quell'agonia riempiva il loro universo. «Melantha» continuò Lindran «trattieni Eris dove si trova adesso. Procederemo con cautela, per capire che cosa sta succedendo là dentro, ma non voglio che lui torni ai comandi. Hai capito?»

Melantha Jhirl esitò. Quei suoni le perforavano le orecchie. Era difficile pensare.

Royd voltò la motoslitta parandosi di fronte a lei. Melantha poteva sentire il peso del suo sguardo. «Melantha, Karoly, ordinate loro di fermarsi. A me non presteranno ascolto. Non sanno quello che fanno.» Era evidentemente angustiato.

Sul suo volto Melantha trovò la decisione. «Torna subito a bordo, Royd. Fa' quello che puoi. Io cercherò di intercettarli.»

«Da che parte stai?» chiese Lindran.

Dall'altra parte dell'abisso Royd fece un cenno di assenso, ma Melantha si stava già muovendo. La sua motoslitta si allontanò dall'area di lavoro congestionata di pezzi di scafo e altri rottami, poi accelerò rapidamente mentre sfrecciava attorno alla *Nightflyer*, diretta verso la stanza di comando.

Ma già mentre si avvicinava, sapeva che era troppo tardi. I linguisti era-

no più vicini, e andavano molto più in fretta di lei.

«Non fatelo» disse in tono autoritario. «Christopheris è morto.»

«Allora è il suo fantasma che sta invocando aiuto» replicò Lindran. «Quando ti hanno assemblato devono avere danneggiato i geni dell'udito, troia.»

«La nave non è sicura.»

«Puttana» fu l'unica risposta che ottenne.

La motoslitta di Karoly li inseguì invano. «Amici, per favore, dovete fermarvi. Vi scongiuro. Parliamone insieme.»

I suoni furono la sola replica per lui.

«Sono il vostro superiore» provò. «Vi ordino di aspettare fuori. Mi sentite? Ve lo ordino, invoco l'autorità dell'Accademia dell'Umana Conoscenza. Vi prego, amici, fermatevi.»

Melantha guardò impotente mentre Lindran e Dannel sparivano nel lungo tunnel che portava alla stanza di comando.

Un attimo dopo fermò la motoslitta vicino alla nera bocca in attesa, riflettendo se dovesse o no seguirli sulla *Nightflyer*. Forse poteva riuscire a fermarli prima che entrassero nella camera di decompressione.

La voce di Royd, roca rispetto agli altri suoni, rispose alla sua domanda inespressa. «Fermati, Melantha, non proseguire.»

Si voltò a guardare indietro. La motoslitta di Eris si stava avvicinando.

«Che cosa ci fai qui, Royd? Usa l'ingresso ai tuoi alloggi, devi tornare dentro.»

«Melantha» rispose in tono pacato «non posso, la nave non ubbidirà ai miei ordini, il portello non si aprirà. Solo il portello principale ha un comando manuale. Sono chiuso fuori. E non voglio che tu o Karoly entiate prima che io sia tornato alla plancia di comando.»

Melantha Jhirl guardò giù il cilindro scuro della stanza motori, dove i linguisti erano spariti.

«Che cosa...»

«Chiedi loro di tornare indietro, Melantha. Supplicali. Forse siamo ancora in tempo.»

Lei ci provò, e anche Karoly d'Branin. Quella sinfonia in cui si mescolavano gemiti di dolore e suppliche continuò, ma loro non riuscirono a richiamare Dannel e Lindran.

«Hanno spento l'interfono» disse Melantha furiosa. «Non vogliono ascoltare la nostra voce. Oppure quel... quel suono.»

Le motoslitte di Royd e d'Branin la raggiunsero nello stesso momento.

«Non capisco» disse Karoly. «Perché non entri, Royd? Che cosa sta succedendo?»

«È semplice, Karoly. Vengo tenuto fuori, finché...»

«Sì?» lo incitò Melantha.

«... finché la Madre non ha finito con loro.»

I linguisti lasciarono la loro motoslitta accanto a quella di Christopheris, e passarono in tutta fretta nella camera di decompressione, dando a malapena un'occhiata al truce custode senza testa.

Una volta dentro, si fermarono brevemente a ripiegare all'indietro i caschi. «Lo sento ancora» disse Dannel. Dentro l'astronave i suoni erano flebili.

Lindran annuì. «Vengono dalla sala. Presto.»

Scalciando e aiutandosi con le braccia percorsero il corridoio in meno di un minuto. I suoni diventavano sempre più forti, più vicini. «È qui dentro» disse Lindran, quando arrivarono alla soglia.

«Sì, ma sarà solo?» rispose Dannel. «Ci serve un'arma. E se... Royd deve averci mentito. C'è qualcun altro a bordo. Dobbiamo difenderci.»

Lindran non voleva aspettare. «Siamo in due» rispose. «Vieni, su!» Si proiettò oltre la soglia, gridando il nome di Christopheris.

Dentro era buio. La poca luce che c'era, trapelava dalla porta sul corridoio. I suoi occhi ci misero un po' per adattarsi. Tutto era confuso: pareti, soffitto e pavimento parevano uguali, aveva perso il senso dell'orientamento. «Rojan» chiamò, in preda alle vertigini. «Dove sei?» La sala sembrava vuota, ma forse era solo per via della poca luce, o del suo disagio.

«Seguiamo il suono» propose Dannel. Restò in sospensione sulla soglia, guardandosi attorno cautamente per quasi un minuto, poi cominciò a scendere guardingo lungo la parete, avanzando a tastoni.

Come in risposta alle sue parole, i suoni e i singhiozzi si fecero improvvisamente più forti. All'inizio sembravano arrivare da un angolo, poi da un altro.

Lindran, impaziente, si spinse dall'altra parte della sala, cercando. Scivolò lungo una parete della zona cucina, e questo le fece tornare in mente le armi, le paure di Dannel. Sapeva dove si trovavano gli utensili da cucina. «Ecco qui» disse un attimo dopo, voltandosi verso di lui. «Mi sono procurata un coltello, la cosa dovrebbe elettrizzarti.» Lo agitò in alto e sfiorò una bolla di liquido fluttuante, grande come il suo pugno: quella scoppiò, poi si ricompose in mille globuli più piccoli. Uno le passò davanti alla faccia, e

lei lo assaggiò: sangue.

"Lasamer però è morto da tempo. Il suo sangue ormai dovrebbe essere coagulato."

«Oh, dio misericordioso» esclamò Dannel.

«Cosa?» domandò Lindran. «Lo hai trovato?»

Dannel stava brancolando all'indietro verso la porta, strisciando lungo la parete come un enorme insetto, percorrendo a ritroso la strada da cui era venuto. «Esci, Lindran. *Presto!*» gridò.

«Perché?» Suo malgrado rabbrivì. «Che cosa c'è?»

«Le grida. Il muro, Lindran. I suoni.»

«Dici cose senza senso» lo interruppe bruscamente. «Calmati.»

«Non capisci?» farfugliò lui. «I suoni provengono *dalla parete*. Il comunicatore è finto, simulato.» Dannel raggiunse la porta, e si abbassò passando attraverso, respirando rumorosamente. Non la aspettò. Imboccò il corridoio e sparì, tirandosi disperatamente con le mani, mentre i piedi battevano e calciavano dietro di lui.

Lindran si puntellò e fece per seguirlo.

I suoni provenivano dalla porta di fronte a lei. «Aiuto» si sentiva, con la voce di Rojan Christopheris. Lei udì il lamento e quell'orribile gorgoglio, e si bloccò.

Da qualche parte al suo fianco le arrivò il sibilo di un rantolo di morte. «Ahhh» udì gemere forte, come in contrappunto all'altro suono. «Aiuto.»

«Aiuto, aiuto, aiuto» ripeteva Christopheris dall'oscurità alle sue spalle.

Colpi di tosse e un debole gemito risuonò sotto i suoi piedi.

«Aiuto» implorarono tutte le voci in coro. «Aiuto, aiuto, aiuto.» Una registrazione, pensò Lindran, continuamente ripetuta. «Aiuto, aiuto, aiuto.» Le voci si fecero più forti e acute, e le parole diventarono un grido, che terminò con un gorgoglio, un respiro affannoso e la morte. Poi i suoni cessarono. Di colpo; spenti.

Lindran scalciò, fluttuò verso la porta, con il coltello in mano.

Qualcosa di scuro e silenzioso strisciò da sotto il tavolo da pranzo e salì bloccandole la strada. Lo vide chiaramente per un istante, quando emerse tra lei e la luce. Rojan Christopheris, ancora nella sua tuta spaziale, ma con il casco tirato indietro. Aveva in mano qualcosa che sollevò puntandolo contro di lei. Era un laser, vide Lindran, un semplice laser da taglio.

Lei stava avanzando verso di lui, spinta dalla forza d'inerzia, indifesa. Agitò le braccia, cercò di fermarsi, ma non ci riuscì.

Quando fu abbastanza vicina, vide che Rojan aveva una seconda bocca

sotto il mento: un lungo squarcio nerastro che le stava sorridendo e da cui caddero piccole gocce di sangue non appena lui si mosse.

Dannel si muoveva il più velocemente possibile lungo il corridoio in un parossismo di paura, e si feriva sbattendo contro le paratie e le porte. Il panico e l'assenza di peso lo rendevano goffo. Mentre fuggiva continuava a guardarsi alle spalle, sperando di scorgere Lindran dietro di lui, ma terrorizzato da quello che avrebbe potuto vedere al suo posto. E voltandosi perdeva sempre l'equilibrio, e ricominciava a capitolare.

Ci volle molto, *molto* tempo prima che la porta della camera di decompressione si aprisse. Mentre aspettava, tremebondo, il suo battito cardiaco cominciò a rallentare. I suoni dietro di lui erano diminuiti, e non c'era traccia di eventuali inseguitori. Con uno sforzo si calmò. Una volta dentro la camera di decompressione, quando la porta interna tra lui e la sala si richiuse, cominciò a sentirsi al sicuro.

Di colpo, gli sembrò di ricordare a malapena come mai fosse stato così terrorizzato.

E si vergognò; era corso via, aveva abbandonato Lindran. E perché? Che cosa lo aveva spaventato fino a quel punto? Una sala vuota? Suoni provenienti dalle pareti? Una spiegazione razionale per tutto ciò si impose d'un tratto alla sua attenzione: il povero Christopheris doveva trovarsi in qualche altro punto dell'astronave, tutto qui, da qualche altra parte, vivo e sofferente, a riversare la sua agonia in un'unità di comunicazione.

Dannel scosse la testa, mortificato. Ne avrebbe sentito parlare fino alla nausea. A Lindran piaceva schernirlo e non lo avrebbe mai perdonato. Ma ora sarebbe tornato indietro e si sarebbe scusato. Meglio che niente. Risoluto, allungò una mano e interruppe il ciclo della decompressione, poi lo invertì. L'aria che era stata in parte aspirata tornò sibilando nella camera.

Quando la porta interna a scorrimento si aprì, Dannel riprovò per un attimo lo stesso panico, lo stesso brivido di terrore, quando si chiese che cosa poteva essere uscito dalla sala per attenderlo nei corridoi della *Nightflyer*. Guardò in faccia la sua paura e con uno sforzo di volontà la allontanò. Si sentì forte.

Quando varcò la soglia, Lindran lo stava aspettando.

Non vide né rabbia né disprezzo sul suo viso stranamente sereno, ma corse comunque verso di lei e cercò di formulare una supplica di perdono. «Non so perché io...»

Con languida grazia, la mano di lei uscì da dietro la schiena. Il coltello

balenò disegnando un arco assassino, e fu allora che Dannel finalmente notò il foro bruciato sulla sua tuta, ancora fumante, proprio in mezzo ai seni.

«Tua *madre*?» esclamò incredula Melantha Jhirl, mentre impotenti erano in sospensione nel vuoto al di là della nave.

«Può sentire tutto quello che diciamo» disse Royd. «Ma a questo punto ormai non fa più differenza. Rojan deve avere fatto qualcosa di molto avventato, di minaccioso. Adesso è determinata a uccidervi tutti.»

«Lei, lei... ma di che cosa parli?» La voce di d'Branin era perplessa. «Royd, non starai dicendo che tua madre è ancora viva! Ci avevi raccontato che è morta prima che tu nascessi.»

«Infatti è così, Karoly» confermò Royd. «Non vi ho mentito.»

«No, ne sono convinta» intervenne Melantha. «Però non ci hai raccontato tutta la verità.»

Royd annuì. «Mia madre è morta, ma il suo spirito vive ancora, e anima la mia *Nightflyer*.» Sospirò. «Forse sarebbe più esatto dire la sua *Nightflyer*. Il mio controllo è stato, a dir poco, trascurabile.»

«Ma Royd, gli spiriti non esistono, non sono reali, non c'è vita dopo la morte» disse d'Branin. «I miei Volcryn sono più reali di qualsiasi fantasma.»

«Neanch'io credo ai fantasmi» dichiarò Melantha bruscamente.

«Chiamateli come volete» ribatté Royd. «Un termine vale l'altro. La realtà non cambia usando parole diverse. Mia madre, o una parte di lei, vive nella *Nightflyer*, e vi sta uccidendo tutti quanti, come ha ucciso altri prima di voi.»

«Ma è assurdo» esclamò d'Branin.

«Calmati, Karoly. Lascia che il capitano ci spieghi.»

«Sì» riprese Royd. «La *Nightflyer* è molto... avanzata tecnologicamente, capite. Automatizzata, capace di ripararsi da sola, grande: doveva essere così, visto che mia madre voleva poter fare a meno di un equipaggio. Fu costruita a Newholme, come ricorderete. Io non ci sono mai stato, ma ho sentito dire che hanno sviluppato una tecnologia molto sofisticata. Temo che nei cantieri di Avalon non potrebbero costruire un'astronave così. Pochi mondi sarebbero in grado di farlo.»

«Il motivo, capitano?»

«I computer, Melantha. Dovevano essere eccezionali. E lo sono, credimi. Matrici di cristallo, griglia laser per il recupero dati, estensione sensoriale totale e altre... prestazioni tecniche.»

«Stai cercando di dirci che la *Nightflyer* è un'Intelligenza Artificiale? Lommie Thorne in effetti lo sospettava.»

«Ma si sbagliava» rispose Royd. «La mia nave non è un'Intelligenza Artificiale, almeno non come la intendo io, però qualcosa di simile. Mia madre aveva una capacità innata di imprimere la personalità. Ha riempito il cristallo centrale con le sue memorie, desideri, capricci, amori e... idiosincrasie. Per questo poteva affidare la mia educazione al computer, capite? Sapeva che mi avrebbe allevato come avrebbe fatto lei stessa, se ne avesse avuto la pazienza. Lo ha programmato anche in certi altri modi.»

«E tu non lo puoi deprogrammare?» chiese Karoly.

La sua voce era piena di disperazione. «Ci ho *provato*, Karoly, ma non sono particolarmente bravo a livello di hardware, e i programmi sono molto complessi, le macchine ipersofisticate. L'ho cancellato almeno tre volte, solo per vederlo apparire di nuovo. È un programma fantasma, e non sono in grado di intervenire su di lui. Va e viene come vuole. Un fantasma, capite? Le memorie di mia madre e la sua personalità sono così interconnesse ai programmi che gestiscono la *Nightflyer* che non posso distruggerle senza intaccare il cristallo centrale, cancellando l'intero sistema. E questo mi renderebbe impotente. Non sarei mai in grado di riprogrammare, e con i computer fuori uso l'intera astronave sarebbe ferma, i motori a propulsione stellare, il supporto vitale, tutto. Dovrei abbandonare la *Nightflyer*, e per me sarebbe la morte.»

«Perché non ci hai parlato del tuo problema?» disse Karoly d'Branin. «Su Avalon abbiamo molti cibernetici, alcuni veramente straordinari. Ti avremmo aiutato, attraverso la consulenza di tecnici esperti. Anche Lommie Thorne avrebbe potuto darti una mano.»

«Karoly, sono già ricorso a degli esperti. Per due volte ho preso a bordo degli specialisti di sistemi. Il primo mi ha detto quanto vi ho appena riferito, che era impossibile fare qualcosa senza cancellare l'intera programmazione. Il secondo, una donna, aveva studiato a Newholme. Pensava di essere in grado di aiutarmi. La Madre l'ha uccisa.»

«Ci stai ancora nascondendo qualcosa» affermò Melantha Jhirl. «Capisco che il tuo fantasma cibernetico possa aprire e chiudere a suo piacere i portelli delle camere di decompressione o predisporre altri intoppi del genere, ma come spieghi quello che ha fatto a Thale Lasamer?»

«In realtà è stata colpa mia» replicò Royd. «La solitudine mi ha condotto a un grave errore di giudizio. Pensavo di potervi proteggere anche se nel vostro gruppo c'era un telepate. Ho trasportato altri passeggeri senza pro-

blemi. Li tengo costantemente d'occhio, evito che si mettano in pericolo. Se la Madre cerca di interferire, io la neutralizzo direttamente dalla console principale. In genere funziona. Non sempre. Prima di questo viaggio aveva ucciso solo cinque passeggeri, e i primi tre quando io ero ancora piuttosto giovane. È stato così che ho saputo di lei, della sua presenza sulla mia astronave. Uno dei morti era un telepate.

«Avrei dovuto stare più attento, Karoly. La mia fame di vita ha condannato tutti voi a morte. Ho sopravvalutato le mie capacità e sottovalutato la sua paura di venire scoperta. Lei aggredisce quando si sente minacciata, e i telepati costituiscono sempre una minaccia. Loro la sentono, capite. Una presenza malvagia, incombente, mi hanno detto, qualcosa di freddo e ostile, di disumano.»

«È vero» confermò Karoly d'Branin. «Lo diceva anche Thale. Un alieno, non aveva dubbi.»

«Deve senz'altro essere avvertita come aliena da un telepate abituato ai contorni familiari delle menti organiche. Il suo, in fondo, non è un cervello interamente umano. Non so dire che cosa sia... un complesso di memorie cristallizzate, una rete infernale di programmi interconnessi, un mix di circuiti elettronici e di elementi spirituali. Sì, capisco che possa risultare aliena.»

«Non ci hai ancora spiegato in che modo un programma informatico ha potuto fare esplodere il cranio di una persona» ricordò Melantha.

«Porti la risposta tra i tuoi seni, Melantha.»

«Il mio gioiello-del-sussurro?» disse, sconcertata. In quel momento lo percepì, sotto la tuta spaziale e gli abiti; un contatto freddo, una vaga sensazione erotica che la fece rabbrivire. Fu come se l'allusione di Royd fosse stata sufficiente a risvegliare la gemma.

«Non conoscevo i gioielli-del-sussurro finché non mi hai parlato del tuo» riprese il capitano «ma il principio è lo stesso. Incisione esper, psionica, hai detto. Quindi sai che il potere psionico può essere immagazzinato. Il nucleo centrale del mio computer è un cristallo risonante, molto più grande del tuo minuscolo gioiello. Penso che la Madre lo abbia preparato mentre stava per morire.»

«Solo qualcuno dotato di poteri psionici, un esper, può incidere un gioiello-del-sussurro» obiettò Melantha.

«Nessuno di voi ha mai chiesto il *perché* di quel cristallo» ribatté Royd. «Non avete nemmeno domandato come mai mia madre odiasse così tanto la gente. Era nata con il talento, capite. Su Avalon sarebbe stata una classe

Uno, certificata, addestrata e riconosciuta, il suo talento avrebbe ricevuto onori e ricompense. Penso che sarebbe potuta diventare molto famosa. Magari sarebbe stata ancora più potente di una classe Uno, ma forse solo dopo la morte, tramite la connessione con la *Nightflyer*, il suo potere si è rafforzato.

«Ma il problema è che lei non era nata su Avalon. A Vess, la sua capacità era vista come una maledizione, qualcosa di alieno e di pauroso. Così cercarono di curarla. Usarono droghe, elettrochoc e ipnoterapia, e la conseguenza fu che lei stava malissimo ogni volta che cercava di usare il suo talento. Utilizzarono anche altri metodi, meno accettabili da un punto di vista etico. Lei, ovviamente, non perse mai il suo potere, solo la capacità di usarlo effettivamente, di controllarlo con la mente conscia. Sopravvisse come una parte di lei repressa, incostante, una fonte di vergogna e di dolore, che emergeva con violenza in momenti di grande stress emotivo. E quasi cinque anni di cure istituzionali la portarono sull'orlo della follia. Non stupisce che odiasse le persone.»

«Qual era il suo talento? La telepatia?»

«No, o forse solo a un livello molto basso. Ho letto che tutti i talenti psi hanno varie doti latenti, oltre a quella più sviluppata. Mia madre non era in grado di leggere le menti. Aveva invece capacità empatiche, che però le cure avevano perversamente distorto, per cui le emozioni che percepiva le provocavano conati di vomito. Però la sua dote maggiore, il talento che impiegarono cinque anni a spezzare e distruggere, era la telecinesi.»

Melantha Jhirl imprecò. «Ecco perché odiava la gravità! La telecinesi in assenza di peso è...»

«Sì» confermò Royd. «Tenere la gravità sulla *Nightflyer* per me è una tortura, ma serve a contenere la Madre.»

Nel silenzio che seguì quell'affermazione, tutti abbassarono lo sguardo sul cilindro scuro della stanza di comando. Karoly d'Branin si mosse imbarazzato sulla sua motoslitta. «Dannel e Lindran non sono ritornati» disse.

«Probabilmente sono morti» dichiarò Royd in tono neutro.

«Adesso che cosa facciamo? Dobbiamo escogitare un piano. Non possiamo stare qui ad aspettare in eterno.»

«Il vero problema è che cosa posso fare io» precisò Royd. «Avrete notato che vi ho parlato con franchezza. Meritavate di sapere. Abbiamo superato il punto in cui il non sapere rappresentava una forma di protezione. Evidentemente la situazione è sfuggita di mano. Ci sono state troppe morti, e voi ne siete stati testimoni. La Madre non può permettervi di tornare vivi

su Avalon.»

«Vero» disse Melantha. «Ma come si comporterà con te? La tua posizione è in pericolo, capitano?»

«È questo il punto cruciale» ammise Royd. «Tu sei sempre avanti di tre mosse, Melantha. Mi chiedo se basterà. La tua avversaria in questa partita è in anticipo di quattro mosse, e hai già perso la maggior parte dei pedoni. Temo che lo scacco matto sia imminente.»

«A meno che io non riesca a persuadere il re avversario a disertare, no?»

Poté vedere Royd accennare un pallido sorriso. «Probabilmente ucciderebbe anche me, se decidessi di schierarmi dalla vostra parte. Lei non ha bisogno di me.»

Karoly d'Branin ci mise un po' a capire. «Ma... che altro potrebbe...»

«La mia motoslitta ha un laser, le vostre no. Potrei uccidervi subito entrambi, e forse riconquistarmi così il favore della *Nightflyer*.»

Al di là dei tre metri che separavano le loro motoslitte, gli occhi di Melantha incrociarono quelli di Royd. Teneva le mani appoggiate con disinvoltura sullo start. «Potresti provarci, capitano. Ma ricorda, non è facile uccidere un modello perfezionato.»

«Io non voglio ucciderti, Melantha Jhirl» rispose Royd in tono serio. «Ho vissuto sessantotto anni standard e in pratica non ho mai vissuto. Sono stanco, e tu racconti bugie meravigliose. Mi toccherai davvero?»

«Sì.»

«Rischio molto per questo contatto. Eppure, in un certo senso, non rischio niente. Se perdiamo, moriremo insieme. Se vinciamo, be', io morirò comunque quando distruggeranno la *Nightflyer*; così, oppure vivere come un essere deforme in un ospedale orbitale, e a questo preferirei la morte.»

«Ti costruiremo un'altra nave, capitano» promise Melantha.

«Bugiarda» replicò Royd. Ma il suo tono era allegro. «Non importa, non sarei comunque vissuto a lungo. La morte non mi spaventa. Se vinciamo, devi raccontarmi ancora dei tuoi Volcryn, Karoly. E tu, Melantha, devi giocare a scacchi con me, e trovare il modo di toccarmi, e...»

«... fare l'amore con te?» finì lei con un sorriso.

«Se vorrai» rispose Royd, calmo, con un'alzata di spalle. «Bene, la Madre ha sentito tutto. Senza dubbio ascolterà attentamente qualsiasi nostro piano, quindi non ha senso farne. Ora: il punto è che non esiste possibilità di entrare, poiché il comando di apertura deve essere digitato direttamente sul computer dell'astronave. Quindi dobbiamo seguire gli altri attraverso il tunnel dei motori e passare dal portello principale, tentando la sorte. Se

riesco ad arrivare alla mia console e a ripristinare la gravità, forse possiamo farcela, altrimenti...»

Fu interrotto da un cupo gemito.

Per un istante Melantha pensò che fosse di nuovo la *Nightflyer*, e si sorprese che usasse due volte la stessa tattica. Poi il gemito risuonò un'altra volta: nella parte posteriore della slitta di Karoly d'Branin, il quarto membro dimenticato della squadra stava cercando di liberarsi dalla cintura di sicurezza che la bloccava al sedile. D'Branin si affrettò a liberarla, e Agatha Marij-Black cercò di alzarsi in piedi rischiando di finire nel vuoto, finché lui non l'afferrò per un braccio e la rimise a sedere. «Stai meglio?» chiese Karoly. «Mi puoi sentire? Ti fa male da qualche parte?»

Imprigionati sotto la visiera trasparente, due grandi occhi spaventati passarono rapidamente da Karoly a Melantha a Royd, e poi alla *Nightflyer* danneggiata. Melantha si chiese se la psico-psi fosse impazzita, e stava per mettere in guardia d'Branin quando Marij-Black parlò.

«Il Volcryn!» fu tutto ciò che disse. «Sì. Il Volcryn!»

All'imboccatura del tunnel dei motori, l'anello dei reattori nucleari fu avvolto da una vaga luminescenza. Melantha Jhirl sentì Royd fare una profonda inspirazione. Girò con violenza il comando di avvio della sua motoslitta. «Presto» gridò. «La *Nightflyer* si sta preparando a partire.»

Quando Melantha fu a un terzo del lungo tunnel della stanza di comando, venne affiancata da Royd, rigido e minaccioso nella sua voluminosa armatura nera. Superarono, uno affiancato all'altro, i cilindri dei propulsori stellari e le cyber-reti; davanti, debolmente illuminato, c'era l'ingresso alla camera di decompressione principale, con la sua macabra sentinella.

«Quando arriviamo al portello, salta sulla mia motoslitta» disse Royd. «Voglio rimanere armato e a bordo della slitta, e la camera non è abbastanza larga per due veicoli.»

Melantha Jhirl lanciò una rapida occhiata alle sue spalle. «Karoly» chiamò. «Dove sei?»

«Fuori, amore mio» le giunse in risposta. «Non posso venire, perdonami.»

«Dobbiamo stare insieme!»

«No. No, non posso rischiare, non quando siamo così vicino. Sarebbe talmente triste e futile, Melantha. Essere arrivati fin qui, e fallire. Non mi importa di morire, prima però devo vederli, finalmente, dopo tutti questi anni.»

«La Madre sta per mettere in moto l'astronave» intervenne Royd. «Resterai indietro, perduto, Karoly.»

«Aspetterò» replicò d'Branin. «I miei Volcryn stanno arrivando, e devo aspettarli.»

Poi non ci fu altro tempo per parlare, erano ormai giunti alla camera di decompressione. Le due motoslitte rallentarono e si fermarono, Royd allungò un braccio e cominciò la procedura, mentre Melantha passava sulla sua enorme motoslitta ovale. Quando il portello esterno scivolò lateralmente, entrarono nella camera di decompressione.

«All'apertura della porta interna comincerà il ballo» disse pacatamente Royd. «Tutti gli arredi della nave sono incassati nelle paratie, saldati oppure imbullonati, ma le attrezzature, i bagagli e tutto quello che avete portato a bordo no. La Madre li userà come armi. E attenzione alle porte, ai portelli delle camere di decompressione e a qualsiasi attrezzatura collegata al computer della *Nightflyer*. È necessario consigliarti di non togliere la tuta?»

«Direi di no» replicò Melantha.

Royd fece abbassare un po' la motoslitta, e i bracci prensili ripiegati sotto produssero un suono metallico quando toccarono il pavimento.

La porta interna si aprì con un sibilo, e Royd avviò la motoslitta.

All'interno, Dannel e Lindran erano in attesa, avvolti in una bruma di sangue. Dannel aveva un taglio che andava dalla gola fino all'inguine, e le sue budella si contorcevano come pallidi serpenti irritati in un cesto. Lindran teneva ancora in mano il coltello. Si avvicinarono, ondeggiando con una grazia che in vita non avevano mai posseduto.

Royd azionò i bracci prensili anteriori per spingerli da parte, e avanzò. Dannel rimbalzò contro una paratia, lasciando una grande impronta umida nel punto in cui aveva sbattuto, e la maggior parte dei suoi visceri scivolò fuori. Lindran perse la presa sul coltello. Royd accelerò e li superò, imboccando il corridoio attraverso la cortina di sangue.

«Io controllerò le spalle» disse Melantha. Si voltò e appoggiò la schiena contro quella di lui. I due cadaveri erano rimasti indietro, a distanza di sicurezza. Il coltello galleggiava inutile nell'aria. Lei stava per dire a Royd che era tutto a posto, quando la lama improvvisamente si mosse e cominciò a inseguirli, guidata da una forza invisibile.

«Sterza!» gridò Melantha.

La motoslitta scartò con violenza. Il coltello li mancò di un metro esatto, e rimbalzò tintinnando su una paratia.

Però non cadde. Arrivò di nuovo verso di loro. Li punto un'altra volta. Davanti c'era la sala. Buia.

«La porta è troppo stretta» disse Royd. «Dobbiamo abbandonare...» In quel mentre, andarono a sbattere: la motoslitta si incastrò nel telaio della porta, e l'urto improvviso li scaraventò fuori.

Per un momento, Melantha fluttuò goffamente nel corridoio, con la testa che le girava, cercando di raddrizzarsi. Il coltello la colpì con forza, squarciandole la tuta e la spalla fino all'osso. Provò una fitta acuta e sentì il getto caldo del sangue. «Maledizione» gridò. Il coltello si avventò di nuovo, spruzzando sangue.

Melantha allungò di scatto un braccio e lo afferrò.

Mormorò qualcosa sottovoce e strappò la lama dalla mano invisibile che l'aveva impugnata.

Royd aveva riconquistato il controllo della motoslitta e sembrava impegnato in qualche manovra. Nell'oscurità della sala, Melantha scorse un'ombra semiumana ergersi dietro di lui.

«Royd!» lo allertò. La cosa azionò il suo piccolo laser. Il raggio colpì Royd in pieno petto.

Lui azionò la leva per fare fuoco sfiorò un pulsante e il grosso laser montato sulla motoslitta si risvegliò, emettendo un fascio di subitanea luminosità. Incenerì l'arma di Christopheris, gli bruciò il braccio destro e parte del petto, poi fluttuò nell'aria pulsando, e colpì la paratia lontana sprigionando fumo.

Royd fece qualche aggiustamento e cominciò a praticare un foro. «Sarò di là tra cinque minuti, anche meno» disse brevemente.

«Stai bene?» chiese Melantha.

«Illeso» replicò lui. «La mia tuta è più robusta delle vostre, e quel laser aveva poca potenza.»

Melantha tornò a tenere d'occhio il corridoio.

I due linguisti stavano arrancando verso di lei, uno per lato, per arrivarle addosso da due direzioni. Lei fletté i muscoli. La spalla fu attraversata da fitte acute come pugnali. Per il resto si sentiva forte, quasi spavalda. «I cadaveri ci stanno inseguendo ancora» disse a Royd. «Adesso vado a prenderli.»

«Ti sembra saggio?» chiese lui. «Sono in due.»

«Io sono un modello perfezionato» ribatté Melantha «e loro sono morti.» Puntandosi con i piedi contro la motoslitta si allontanò e si diresse verso Dannel tracciando una traiettoria alta e armoniosa. Lui alzò le mani per

bloccarla. Lei le spostò di lato, gli piegò un braccio all'indietro fino a sentire l'osso che si spezzava, poi gli affondò il coltello nella gola, prima di rendersi conto dell'inutilità di quel gesto. Il sangue gli sgorgò dal collo in una nuvola diffusa, ma lui continuò ad avventarsi contro di lei. I suoi denti si aprivano e si chiudevano in modo grottesco.

Melantha tirò fuori la lama, afferrò il corpo e con tutta la sua considerevole forza lo lanciò nel corridoio. Dannel ruzzolò, roteando in modo scomposto, e sparì nella bruma del suo stesso sangue.

Melantha ondeggiò nella direzione opposta, piroettando pigramente.

Le mani di Lindran la afferrarono da dietro.

Le unghie rasparono contro la sua visiera, fino a sanguinare, striando di rosso la plastica.

Melantha si voltò per affrontare l'attaccante, afferrò un braccio che si agitava, e scaraventò la donna nel corridoio, addosso al compagno che si dibatteva. Il contraccolpo la fece girare come una trottola. Allargò le braccia e si fermò, stordita e ansimante.

«Ho finito» annunciò Royd.

Melantha si voltò a guardare. Su una parete della sala c'era un'apertura fumante di un metro quadro. Royd spense il laser, si afferrò ai bordi e si spinse attraverso il varco.

Un suono lacerante le trapanò la testa. Si piegò in due agonizzante. Con la lingua disattivò l'interfono; e allora ci fu un meraviglioso silenzio.

Nella sala stava piovendo. Utensili di cucina, bicchieri e piatti, brandelli umani, tutto sbatteva con violenza da una parte all'altra della stanza, e rimbalzava contro l'armatura di Royd. Melantha, che avrebbe voluto seguirlo, dovette tirarsi indietro. Quella pioggia di morte l'avrebbe fatta a pezzi nella sua tuta spaziale più leggera e sottile. Royd sparì nella sezione segreta di controllo dell'astronave. Melantha era sola.

La *Nightflyer* beccheggiò, e un'improvvisa accelerazione provocò una sensazione momentanea di gravità. Melantha fu proiettata di lato da una parte. La spalla ferita urtò dolorosamente contro la motoslitta.

Le porte si stavano aprendo lungo tutto il corridoio.

Dannel e Lindran avanzavano di nuovo verso di lei.

La *Nightflyer* era una stella lontana, resa luminosa dai suoi motori nucleari. Tenebre e gelo li avvolgevano, sotto c'era il vuoto senza fine del Velo del Tentatore, ma Karoly d'Branin non era spaventato. Si sentiva stranamente diverso.

Il vuoto brulicava di promesse.

«Stanno arrivando» sussurrò. «Perfino io, che non ho poteri psionici, lo sento. Allora è questo il significato della narrazione dei Crey: pur essendo lontani anni luce, possono essere percepiti. Fantastico!»

Agatha Marij-Black sembrava piccola e rattroppata. «I Volcryn» balbettava. «Che bene possono farci. Sto male. L'astronave se n'è andata. D'Branin, mi fa male la testa.» Emise un gemito spaventato. «Thale lo diceva, subito dopo che gli ho fatto l'iniezione, prima... prima... capisci? Diceva che gli faceva male la testa. È un dolore tremendo.»

«Calmati, Agatha. Non avere paura, io sono qui con te. Aspetta. Pensa solo all'evento di cui saremo testimoni, lascia perdere il resto.»

«Li sento» disse la psico-psi.

D'Branin era impaziente. «Parla. Abbiamo la nostra piccola motoslitta, possiamo andare verso di loro. Guidami.»

«Sì, sì» mormorò lei. «Oh, sì.»

Venne ripristinata la gravità; in un attimo, l'universo tornò quasi normale.

Melantha cadde sul pavimento, atterrò con agilità, rotolò e balzò in piedi veloce come un gatto.

Gli oggetti che prima fluttuavano sinistramente attraverso le porte spalancate del corridoio precipitarono tintinnando.

Il sangue si trasformò da leggera foschia a strato vischioso che ricopriva il pavimento.

I due cadaveri piombarono dall'alto, e restarono immobili.

Royd le parlò attraverso i comunicatori incassati nelle pareti. «Ce l'ho fatta» annunciò.

«Ho notato» rispose lei.

«Sono alla plancia di comando principale. Ho ripristinato la gravità con il dispositivo manuale, e sto disabilitando il maggior numero possibile di funzioni del computer. Però non siamo ancora al sicuro. La Madre cercherà di farsi strada fino a me. La sto contrastando con la forza, per così dire. Non posso permettermi la minima distrazione, e se la mia attenzione dovesse venir meno anche solo per un istante... Melantha, hai la tuta danneggiata?»

«Sì, un taglio sulla spalla.»

«Indossane un'altra. *Immediatamente*. Penso che grazie alla mia controprogrammazione tutti i portelli rimarranno chiusi, ma non intendo rischia-

re.»

Melantha stava già correndo lungo il corridoio, verso la stiva dove erano state riposte le tute spaziali e l'attrezzatura.

«Quando ti sarai cambiata» proseguì Royd «trasporta i cadaveri nell'unità di conversione di massa. Troverai il boccaporto vicino alla camera di decompressione principale, subito a sinistra dei comandi di apertura. Converti anche tutti gli oggetti vaganti che trovi in giro, che non siano indispensabili: strumentazione scientifica, libri, nastri, stoviglie...»

«Coltelli...» suggerì Melantha.

«Ovviamente.»

«La telecinesi è ancora una minaccia, capitano?»

«In un campo gravitazionale la Madre è molto più debole» rispose Royd. «Lo deve contrastare. Anche resa più potente dalla connessione alla *Nightflyer*, può muovere un solo oggetto per volta, e ha soltanto una parte della forza di sollevamento che possiede in assenza di peso. Però quel potere c'è ancora, non dimenticarlo. Inoltre è possibile che trovi un modo per sopraffarmi e togliere di nuovo la gravità. Da qui posso ripristinarla istantaneamente, ma non voglio che ci siano in giro, neanche per poco tempo, oggetti che lei possa usare come armi.»

Melantha raggiunse l'area di carico. Si tolse la tuta spaziale e ne infilò un'altra a tempo di record, sussultando per il dolore alla spalla. La ferita sanguinava molto, ma non poteva occuparsene. Raccolse la tuta vecchia e due bracciate di strumenti, e gettò tutto nell'unità di conversione di massa. Dopo di che rivolse la sua attenzione ai cadaveri. Dannel non fu un problema. Lindran strisciava lentamente nel corridoio alle sue spalle mentre lo spingeva attraverso il boccaporto, e quando fu il suo turno si dimenò debolmente: un piccolo memento che i poteri della *Nightflyer* non erano del tutto svaniti. Melantha vinse senza problemi la sua fiacca resistenza e la infilò a forza nell'oblò.

Il corpo bruciato, mutilato di Christopheris si contorse nella sua stretta e cercò di morderla, ma Melantha non ebbe alcuna reale difficoltà con lui. Mentre stava ripulendo la sala, un coltello da cucina arrivò roteando verso la sua testa. Ma avanzava lentamente, e Melantha si limitò a deviare la sua traiettoria, poi lo prese e lo aggiunse alla pila di oggetti da convertire. Era nelle cabine, con in mano il kit delle droghe abbandonato da Agatha Marij-Black e la pistola da iniezione sottobraccio, quando sentì Royd gridare.

Un attimo dopo, una forza simile a una gigantesca mano invisibile si avvinghiò al suo torace, strinse e la trascinò a terra, mentre lei si dibatteva.

Qualcosa si stava muovendo attraverso le stelle.

Indistinto e lontano, d'Branin lo poteva vedere, anche se non riusciva ancora a coglierne i particolari. Ma era là, non c'erano dubbi, una sorta di grande figura che ostruiva una parte del panorama stellare. Si stava avvicinando inesorabilmente.

Come avrebbe voluto avere con sé, in quel momento, tutta la sua squadra: il computer, il telepate, gli esperti, la strumentazione.

Diede un'accelerata, e corse incontro ai suoi Volcryn.

Bloccata al pavimento, ferita, Melantha Jhirl si arrischiò ad aprire il comunicatore incorporato nella tuta spaziale. Doveva parlare con Royd. «Sei in ascolto?» chiese. «Che cosa... succede?» La pressione era tremenda, e continuava ad aumentare. Lei riusciva a stento a muoversi.

La risposta arrivò lenta, addolorata. «... mi ha vinto...» riuscì a dire la voce di Royd. «... faccio fatica a... parlare.»

«Royd...»

«... lei... con la telecinesi... composto... due... "g"... tre... più in alto... destra... sul... disco combinatorio... devo... girarlo... indietro... indietro... aspetta.»

Silenzio. Poi, quando Melantha era ormai alla disperazione, la voce di Royd tornò. Disse solo: «... non riesco...».

A Melantha sembrava di avere il petto schiacciato da un peso dieci volte il suo. Non le era difficile immaginare l'agonia di Royd, per il quale già la gravità uno era una sofferenza e un pericolo. Anche se per raggiungere il disco combinatorio fosse bastato allungare un braccio, sapeva che la sua debole muscolatura non gli avrebbe consentito di farlo. «Perché» cominciò Melantha. Parlare non le era faticoso come pareva esserlo per lui. «Perché avrebbe... aumentato... la gravità... indebolisce... anche lei, no?»

«... sì... ma... tra poco... un'ora... minuto... il mio... cuore... scoppierà... e... allora... tu sola... lei... la azzererà... ti ucciderà...»

Con grande fatica Melantha allungò un braccio e si trascinò fino a metà del corridoio. «Royd... resisti... sto arrivando...» Si tirò più avanti. Aveva ancora sotto il braccio il kit delle droghe e la pistola da iniezione di Agatha, incredibilmente pesante. Lo posò con cautela e cominciò a farlo scivolare lateralmente. Sembrava pesare cento chili. Ci ripensò e aprì il coperchio.

Le boccette era chiaramente etichettate. Diede una rapida occhiata, cer-

cando dell'adrenalina o del synthastim, qualunque cosa le potesse fornire l'energia che le serviva per raggiungere Royd. Trovò diversi stimolanti, scelse quelli più potenti, e stava riempiendo la pistola da iniezione con goffa, agonizzante lentezza, quando il suo sguardo cadde sulla scorta di esperone.

Melantha non sapeva perché si sentisse indecisa. L'esperone era solo una della mezza dozzina di droghe psioniche presenti nel kit, nessuna delle quali poteva farle bene, ma il fatto di vederlo la infastidì, ricordandole qualcosa che non riusciva a cogliere con esattezza. Stava cercando di metterlo a fuoco, quando udì il suono.

«Royd» chiamò. «Tua madre... può muovere... non può muovere niente... con la teke... con una gravità simile... vero?»

«Potrebbe...» rispose lui «se... concentra... tutto il suo... potere... difficile... ma possibile... perché?»

«Perché qualcosa... sta entrando... nella camera di decompressione» rispose Melantha in tono lugubre.

«Non è una vera e propria astronave, almeno non come io pensavo dovesse essere» stava dicendo Karoly d'Branin. Nella sua tuta spaziale, progettata dall'Accademia, era incorporato un dispositivo di registrazione digitale, e lui stava dettando i suoi commenti per i posteri, stranamente sicuro che la morte fosse imminente. «Le sue dimensioni sono difficili da immaginare, da valutare. Enorme, immenso. Ho solo il mio computer da polso, nessuna strumentazione, non posso fare delle misurazioni precise, ma direi, be', alcune centinaia di chilometri, forse trecento, da una parte all'altra. Ovviamente non è una massa solida, al contrario. È delicata, aerea, non un'astronave come noi le conosciamo, e nemmeno una città. Magnifica, di cristallo e leggerissima, viva, con le sue luci tenui, una specie di grande ragnatela: ricorda un po' i vecchi velieri solari che si usavano in passato, prima dell'invenzione dei motori a propulsione stellare, ma questa gigantesca struttura, non essendo solida, non può avanzare a propulsione. In realtà, non è affatto un'astronave. È tutta aperta al vuoto, non ha cabine separate o sfere di supporto vitale, a quanto riesco a vedere, a meno che non siano fuori dal mio campo visivo, ma... no, non credo, è troppo aperta, troppo fragile. Avanza piuttosto velocemente. Vorrei avere gli strumenti per misurare la sua velocità, ma è già tanto essere qui. Sto mettendo la motoslitta in posizione perpendicolare per togliermi dalla sua traiettoria, ma non so se ci riuscirò. Avanza più rapidamente di noi. Non alla velocità della luce,

certo, molto più piano, però più in fretta della *Nightflyer* con i suoi motori nucleari, ma la mia è solo un'ipotesi.

«Il veicolo spaziale volcryn non ha mezzi di propulsione visibili. Anzi, mi chiedo come... forse è un vascello solare, spinto da raggi laser, varato millenni fa e guastatosi a seguito di qualche inimmaginabile catastrofe... ma no, è troppo simmetrico, troppo bello, le sue trame leggere, i grandi veli scintillanti vicino al centro, la sua armonia...

«Devo descriverla, devo essere più preciso, lo so. È difficile, mi sto emozionando troppo. Come ho detto, si estende per chilometri. Grossomodo... lasciatemi contare... sì, di forma ottagonale. Il nucleo, il centro, è luminoso, poi c'è una piccola zona scura e quindi una grande area luminosa, ma la parte scura sembra essere l'unica interamente solida... le aree illuminate sono traslucide, al di là posso vedere le stelle, anche se il loro colore è alterato, tendente al rosso. Veli, io li chiamo veli. Tra il nucleo e i veli si protendono otto lunghi, anzi lunghissimi raccordi, distanziati in modo non proprio uniforme, per cui non è un vero ottagono geometrico... ah, adesso vedo meglio, uno dei raccordi si sta spostando, molto lentamente, i veli si stanno increspando... quindi quelle estensioni sono mobili, e la ragnatela passa da un raccordo all'altro, tutto intorno, ma ci sono... dei disegni, strane figure, non è come la semplice tramatura di un ragno. Non riesco a distinguere un ordine nei disegni, nell'intrico delle linee, ma sono sicuro che c'è un ordine, un significato che deve ancora essere scoperto.

«Ci sono delle luci. Ne ho già parlato? Più brillanti attorno al nucleo centrale, ma comunque sempre delicate, viola pallido. Come una sorta di radiazione visibile, ma non tanto. Mi piacerebbe esaminare questo veicolo spaziale con gli ultravioletti, ma non ho gli strumenti. Le luci si spostano. I veli sembrano incresparsi, e le luci corrono lungo i raccordi, a velocità diverse; talvolta attraverso la trama si intravedono altre luci oblique che tagliano i disegni da una parte all'altra. Non so che cosa siano quelle luci, forse un sistema di comunicazione. Non riesco a capire se provengano dall'interno del veicolo o dall'esterno. Io... Oh, è appena apparsa un'altra luce. Tra i raccordi, un breve lampo, come l'esplosione di una stella. Adesso è già sparita. Era più intensa delle altre, color indaco. Mi sento così impotente, così ignorante. Ma i miei Volcryn, sono così belli...

«Secondo i miti... Loro non sono affatto come narrano le leggende. La dimensione, le luci. I Volcryn sono stati spesso messi in relazione con le luci, ma quelle descrizioni erano così vaghe, potevano significare qualsiasi cosa, descrivere qualsiasi cosa, da un sistema a propulsione laser alla sem-

plice illuminazione esterna. Non avrei mai immaginato che fosse così. Ah, che mistero! La nave è ancora troppo lontana per vedere altri dettagli. È così grande, non credo che riusciremo a evitarla. Sembra che abbia virato verso di noi, almeno credo, ma forse mi sto sbagliando, è soltanto un'impressione. I miei strumenti, se solo potessi avere i miei strumenti. Forse la parte più scura al centro è una navicella, una capsula vitale. I Volcryn devono essere lì dentro. Come vorrei che ci fosse anche il resto dell'équipe, compreso il povero Thale. Era un classe Uno, saremmo potuti entrare in contatto con loro, comunicare. Quante cose avremmo imparato! E visto! Se penso a quanto è vecchio questo veicolo spaziale, a come è antica la razza, al tempo che è trascorso da quando sono partiti... la cosa mi riempie di sgomento. Comunicare sarebbe un tale dono, purtroppo impossibile, sono così alieni.»

«D'Branin» disse Agatha Marij-Black in tono basso, pressante. «Riesci a sentire?»

Karoly d'Branin la guardò come se la vedesse per la prima volta. «Tu li senti? Sei una classe Tre, adesso la tua ricezione è chiara?»

«Da un bel po'» rispose la psico-psi.

«Puoi comunicare? Parla con loro, Agatha. Dove sono? Nella zona centrale? Quella scura?»

«Sì» rispose lei, scoppiando in una risata acuta, isterica, e d'Branin si dovette ricordare che la donna era gravemente ammalata. «Sì, al centro, d'Branin, da dove provengono le pulsazioni luminose. Solo che ti sbagliavi su di loro: infatti non sono dei "loro", quelle leggende sono tutte menzogne, non mi sorprenderebbe che noi fossimo i primi a vedere il Volcryn, ad avvicinarlo. Gli altri, i tuoi alieni, hanno solo *avvertito*, da una grande lontananza, hanno percepito vagamente la natura del Volcryn nei loro sogni e nelle loro visioni, e poi hanno confezionato il resto adattandolo a se stessi. Navi, guerre, la razza dei viaggiatori eterni, sono tutte...»

«Che cosa stai dicendo, cara? È assurdo. Non ti seguo.»

«No» replicò Agatha. «Non riesci a capire, vero?» La sua voce si fece improvvisamente gentile. «Tu non puoi sentire come sento io. Adesso è così nitido. Un classe Uno deve sentire sempre così. Quando è fatto di esperone.»

«Insomma, che cosa senti?»

«Non sono tanti, Karoly, è un'entità unica. Viva, e del tutto priva di intelligenza, te lo assicuro.»

«Priva di intelligenza?» ripeté d'Branin. «No, sono certo che sbagli, la

tua lettura non è corretta. Posso accettare che si tratti di un'unica creatura, se dici che è così, un solo grande, meraviglioso viaggiatore interstellare, ma come può essere privo di intelligenza? Tu l'hai sentito, hai sentito la sua mente, le sue emanazioni telepatiche. Proprio come i sensitivi crey e tutti gli altri. Forse i suoi pensieri sono troppo alieni perché tu riesca a leggerli.»

«Può darsi. Ma quello che leggo non è poi così terribilmente alieno, solo animale. I suoi pensieri sono lenti, oscuri e strani, quasi neanche dei pensieri, qualcosa di vago. Segnali freddi e lontani. Il cervello sarà senz'altro enorme, te lo concedo, ma non può essere dedicato al pensiero conscio.»

«Che cosa intendi?»

«Il sistema di propulsione, d'Branin. Non senti le vibrazioni? Minacciano di farmi saltare la calotta cranica. Non indovini che cosa spinge il tuo dannato Volcryn in giro per la galassia? E perché evita i campi gravitazionali? Non capisci che cosa lo fa muovere?»

«No» rispose d'Branin, ma nonostante la negazione, un lampo di comprensione balenò sulla sua faccia. Distolse lo sguardo dal viso della donna e riprese a osservare l'immensità ondeggiante del Volcryn, le sue luci in movimento, i suoi veli increspatisi mentre avanzava senza sosta attraverso anni-luce, secoli-luce, eoni.

Quando si voltò di nuovo verso di lei, mormorò una sola parola: «Telecinesi».

Lei annuì.

Melantha Jhirl sollevò con fatica la pistola da iniezione e la appoggiò contro l'arteria. Si udì un forte sibilo, e la droga le entrò violentemente in circolo. Rimase sdraiata per riprendere le forze e cercò di riflettere. Esperone, perché era così importante? Aveva ucciso Lasamer, lo aveva reso vittima delle sue capacità latenti, moltiplicando la sua forza, ma anche la sua vulnerabilità. Psi, i poteri psichici, tutto riportava lì.

La porta interna della camera di decompressione si aprì. Ne uscì il cadavere senza testa.

Avanzava a scatti, con movimenti innaturali, senza mai sollevare i piedi dal pavimento. Era curvo, come oppresso da un peso. Ogni scatto era meccanico, brusco; era come se una tetra forza gli tirasse in avanti le gambe a strattoni, prima l'una poi l'altra. Si muoveva al rallentatore, le braccia rigide lungo i fianchi.

Però si muoveva.

Melantha raccolse tutta la forza che le restava e cominciò ad allontanarsi contorcendosi, senza mai perdere di vista il cadavere.

Mille pensieri continuavano a mulinarle nella testa, in cerca del pezzo mancante, della mossa vincente in quella partita a scacchi, senza trovare niente.

Il cadavere si muoveva più in fretta di lei. Chiaramente, visibilmente stava guadagnando terreno.

Melantha cercò di alzarsi in piedi. Con un grugnito piegò le gambe, con il battito del cuore che accelerava. Ecco, un ginocchio. Tentò di puntellarsi per sollevare l'enorme peso sulle spalle come se stesse spostando un macigno. Lei era forte, si diceva, era un modello perfezionato.

Ma quando appoggiò tutto il peso su una gamba, i suoi muscoli non riuscirono a reggerlo. Crollò all'indietro goffamente, e quando si schiantò contro il pavimento fu come se fosse precipitata da un edificio. Udì uno schiocco acuto, e una fitta di dolore le risalì lungo il braccio, quello sano, il braccio con cui aveva tentato di frenare la caduta. Il dolore alla spalla era intenso, terribile. Ricacciò indietro le lacrime e soffocò un grido.

Il cadavere era a metà del corridoio. Probabilmente ha le gambe spezzate, pensò. Non importava. Una forza più grande rispetto a tendini, ossa e muscoli lo stava tenendo in piedi.

«Melantha... ho sentito... tu... sei... tu... Melantha?»

«*Taci*» brontolò. Lei non aveva fiato da sprecare.

Usando tutte le tecniche che aveva imparato, allontanò il dolore. Scalciò debolmente, strisciando i piedi in cerca di un appoggio, e si tirò in avanti con il braccio sano, ignorando le vampate di dolore alla spalla.

Il cadavere continuava ad avanzare.

Melantha si trascinò oltre la soglia della sala, strisciando sotto la motoslitta incastrata, nella speranza di rallentare il cadavere. La cosa che un tempo era stata Thale Lasamer si trovava a un metro da lei.

Al buio, nella sala dove tutto era cominciato, Melantha Jhirl si ritrovò priva di forze.

Un brivido le percorse le membra, e lei cadde sul tappeto umido, rendendosi conto di non poter fare un passo di più.

Il cadavere era fermo, rigido, dall'altra parte della porta. La motoslitta cominciò a ondeggiare. Poi, con uno stridore di metallo contro metallo, cominciò a scivolare indietro con piccoli spostamenti bruschi, e di colpo si disincagliò lasciando libero il passaggio.

Psi. Melantha voleva maledirla, e piangere. Se avesse avuto anche lei

poteri psi, un'arma per dilaniare il cadavere che la inseguiva spinto dalla telecinesi! Era stata perfezionata, pensò con disperazione, ma non abbastanza. I suoi genitori l'avevano dotata di tutte le migliorie genetiche che rientravano nelle loro possibilità, ma i poteri psichici erano al di là della loro portata. Erano geni astronomicamente rari, recessivi e...

... e d'un tratto la cosa avanzò verso di lei.

«Royd» chiamò, mettendo nelle parole tutta la volontà che le restava. Stava piangendo, era bagnata, impaurita. «Il disco combinatorio... giralo con la forza della mente. Royd, *presto!*»

La sua risposta arrivò flebile, preoccupata. «... non posso... io non... solo... la Madre... io no... la Madre...»

«Non la Madre» replicò, angosciata. «Dici sempre... la *Madre*. Avevo dimenticato... Non è tua madre... ascolta... tu sei un *clone*... stessi geni... anche tu hai... quel potere.»

«No» rispose lui. «Mai... deve essere... legato al sesso.»

«No! Non lo è. Lo so... Non parlare di geni... a una di Prometeo... Gira quel disco!»

La motoslitta fece un balzo di trenta centimetri, e sbandò. Il passaggio era sgombro.

Il cadavere venne avanti.

«... sto provando» disse Royd. «Niente... non *riesco!*»

«Ti ha *curato*» sbottò Melantha amareggiata. «O meglio... lei... è stata curata... prenatale... ma è solo... sopito... ce la puoi fare!»

«Io... non so... come.»

Il cadavere era sopra di lei. Si fermò. Le sue mani pallide, percorse da spasmi, tremavano, sobbalzavano. Lunghe unghie dipinte. Come artigli. Cominciarono ad alzarsi.

Melantha imprecò. «*Royd!*»

«... mi spiace...»

Lei pianse, si agitò, strinse invano una mano a pugno.

E tutto d'un tratto la gravità scomparve. Lontano, molto lontano, sentì Royd gridare e poi calò il silenzio.

«I lampi ora arrivano con maggiore frequenza» dettò Karoly d'Branin «o forse è solo che sono più vicino, e posso vedere meglio. Esplosioni indaco e viola scuro, brevi e subito svanite. Nella trama della ragnatela. Un campo, credo. I bagliori sono particelle di idrogeno, la sottile materia eterea dello spazio tra le stelle. Entrano in contatto con il campo, tra la ragnatela,

i raccordi, e per un attimo ardono di una luce visibile. Si tratta di energia, sì, almeno così credo. Il mio Volcryn se ne nutre.

«Riempie metà dell'universo, continua ad avvicinarsi. Non gli sfuggiremo, peccato. Agatha se n'è andata, in silenzio, sulla sua visiera c'è del sangue. Riesco quasi a vedere l'area scura. Ho una strana visione: al centro c'è una faccia, piccola, assomiglia al muso di un topo, non ha bocca né naso né occhi, eppure è una faccia, e mi fissa. I veli si muovono in modo così sensuale. La ragnatela è tutt'attorno a noi.

«Ah, la luce, la luce!»

Il cadavere fluttuò goffamente nell'aria, con le mani mollemente protese in avanti. Melantha, roteando in assenza di gravità, di colpo fu colta da un forte senso di nausea. Si strappò via il casco che si afflosciò sulla sua schiena, e ricacciò indietro la nausea, cercando di prepararsi al furioso assalto della *Nightflyer*.

Ma il corpo di Thale Lasamer galleggiava morto e immobile, e nient'altro si muoveva nella sala buia. Alla fine, Melantha si riprese e avanzò verso il cadavere, incerta; gli diede una piccola e timida spinta. Quello si spostò ondeggiando dall'altra parte della stanza.

«Royd?» chiamò titubante.

Nessuna risposta.

Puntellandosi ai bordi, si tirò oltre la breccia, nella camera di controllo.

Trovò Royd Eris che galleggiava, con indosso la tuta spaziale. Lo scosse, ma non reagì. Tremando, Melantha Jhirl osservò la sua tuta, poi cominciò a smontarla. Lo toccò. «Royd» disse «ecco. Senti, Royd, sono io.» La tuta si aprì facilmente, e lei lasciò volare via i pezzi. «Royd, Royd.»

Era morto. Il suo cuore aveva ceduto. Percosse il suo petto con i pugni, provò con il massaggio cardiaco cercando di riportarlo in vita. Ma il suo cuore non batteva.

Melantha Jhirl si allontanò, accecata dalle lacrime, raggiunse la console, diede un'occhiata.

Era morto, morto.

Il disco della griglia di gravità era sullo zero.

«Melantha» disse una voce vellutata dalle pareti.

Ho tenuto l'anima cristallina della *Nightflyer* nelle mie mani.

È rosso scuro e multisfaccettata, grande come la mia testa e gelida al tatto. Nelle sue viscere scarlatte ardono due piccole scintille di luce fumosa, e

a volte sembrano contorcersi.

Mi sono aggirata tra le console, sono sgusciata cautamente tra protezioni e reti elettroniche facendo attenzione a non fare danni, e ho posato le mie mani ruvide su quel grande cristallo, sapendo che è dove *lei* vive.

E non sono riuscita a decidermi a cancellare i suoi dati.

Il fantasma di Royd mi ha chiesto di non farlo.

L'altra notte ne abbiamo riparlato, in sala, tra un brandy e una partita a scacchi. Royd, ovviamente, non può bere, però mi manda il suo spettro, che mi sorride e mi dice dove vuole che sposti i suoi pezzi.

Per l'ennesima volta si è offerto di riportarmi ad Avalon, o in qualsiasi altro mondo a mia scelta, se solo uscissi all'esterno e completassi le riparazioni che abbiamo interrotto molti anni fa, così che la *Nightflyer* possa avviare in sicurezza la propulsione stellare.

Per l'ennesima volta ho rifiutato.

Lui adesso è più forte, certo. Dopo tutto hanno gli stessi geni, lo stesso potere. Morendo, anche lui ha trovato la forza per imprimere se stesso nel grande cristallo. La nave vive grazie a entrambi, e spesso litigano. A volte lei ha il sopravvento, e la *Nightflyer* fa cose bizzarre, inconsuete: la gravità aumenta o diminuisce oppure si azzerà, le coperte si attorcigliano attorno alla mia gola mentre dormo, gli oggetti arrivano sfrecciando da angoli bui.

Ultimamente, però, questi episodi sono diventati meno frequenti. Quando capitano, Royd la ferma, oppure lo faccio io. Insieme, la *Nightflyer* è nostra.

Royd dice che è abbastanza forte anche da solo, che non ha realmente bisogno di me, che la può tenere a bada. Ne dubito. A scacchi lo vinco ancora nove volte su dieci.

E poi ci sono altri fattori. Il primo è il nostro lavoro. Karoly sarebbe orgoglioso di noi. Il Volcryn ben presto entrerà nelle nebbie del Velo del Tentatore, e noi lo seguiamo da vicino, studiandolo, registrando, facendo tutto quello che il povero D'Branin avrebbe voluto che facessimo. È tutto nel computer, e anche su nastro e su carta, qualora il sistema dovesse malauguratamente essere cancellato. Sarà interessante vedere come il Volcryn crescerà all'interno del Velo. La materia là è così densa, rispetto alla dieta leggera a base di idrogeno interstellare con cui la creatura si è nutrita per infiniti eoni.

Abbiamo cercato di comunicare, ma senza successo. Non credo affatto che sia un essere senziente. Poco tempo fa Royd ha cercato di imitare il suo esempio, raccogliendo tutte le proprie energie nel tentativo di spostare

la *Nightflyer* con la telecinesi. A momenti, stranamente, anche la Madre si è unita a lui. Finora hanno sempre fallito, ma continueremo a provare.

Così procede il nostro lavoro. Sappiamo che i risultati raggiungeranno l'umanità. Royd e io ne abbiamo discusso, e abbiamo un piano. Prima di morire, quando la mia ora sarà vicina, distruggerò il cristallo centrale e azzererò i computer, poi inserirò manualmente la rotta per il più vicino mondo abitato. Ho tutto il tempo che mi serve, e sono un modello perfezionato.

Non terrò conto dell'altra opzione, anche se significa molto per me che Royd continui a propormela. Senza dubbio potrei finire le riparazioni, e forse Royd riuscirebbe a controllare la nave senza di me e continuare il lavoro. Ma non importa.

Ho sbagliato tante volte. L'esperone, i monitor, il mio controllo sugli altri sono stati tutti errori miei, lo scotto per la mia arroganza. Fallire è doloroso. Quando finalmente l'ho toccato, per la prima e ultima volta, il suo corpo era ancora caldo. Però lui era già morto. Non ha mai sentito il mio tocco. Non sono riuscita a mantenere quella promessa.

Però posso tenere fede all'altra.

Non lo lascerò da solo con lei.

Mai.

"Nightflyers" copyright © 1980, 1981 by George R.R. Martin. From *Binary Star #5* (Dell, 1981). A shorter version of this story originally appeared in "Analog", April 1980, copyright © 1980 by the Condé Nast Publications, Inc.

IL FIORE DI VETRO

Un tempo, al primo sbocciare della giovinezza, un ragazzo mi donò un fiore di vetro, come pegno del suo amore.

Era un fiore raro e prezioso, proprio come il ragazzo che me lo regalò, anche se confesso che da tempo ho dimenticato il suo nome. Nei mondi di plastica e acciaio dove ho trascorso le mie vite, l'antica arte del vetro soffiato è perduta, dimenticata, ma l'ignoto artigiano che ha creato il mio fiore la ricordava bene. Il suo gambo è lungo e delicato, aggraziato e ricurvo, tutto di squisito vetro sottile, e da quel fragile supporto si sprigiona la corolla, grande come il mio polso, di una precisione stupefacente. C'è ogni minimo dettaglio, catturato, congelato nel cristallo per l'eternità; petali grandi e piccini, l'uno addossato all'altro, si espandono dal centro del fiore

in un lento moto trasparente, circondati da una corona di sei grandi foglie pendenti, ognuna con tutte le sue venature, ognuna unica. È come se un alchimista si fosse trovato un giorno a passeggiare per un giardino, e per puro diletto avesse trasmutato in vetro un fiore particolarmente grande e bello.

Gli manca solo la vita.

Avevo quel fiore da quasi duecento anni, molto tempo dopo aver lasciato il ragazzo che me lo regalò e il mondo su cui me l'aveva donato. Nei movimentati capitoli delle mie vite, il fiore di vetro era sempre con me. Mi piaceva tenerlo in un vaso di legno lucido e metterlo vicino a una finestra. A volte le foglie e i petali catturavano il sole e scintillavano per un istante incandescente; altre volte filtravano e sezionavano la luce, spargendo sul pavimento indistinti arcobaleni. Spesso, verso l'imbrunire, quando il mondo era meno luminoso, il fiore sembrava svanire completamente dalla vista, e io magari stavo seduta a fissare un vaso vuoto. Eppure, quando tornava il mattino, il fiore era di nuovo lì. Non mi ha mai deluso.

Il fiore di vetro è terribilmente fragile, ma non gli è mai successo niente. Mi prendevo molta cura di lui, forse più che di qualsiasi altra persona o cosa. Sopravvisse a una decina di amanti, a più di altrettante professioni e a più mondi e amici di quelli che posso elencare. Era con me nella mia giovinezza su Ash, Erikan e Shamdizar, e più tardi su Rogue's Hope e Vagabond, e ancora più tardi, quando sono diventata vecchia, su Dam Tullian, Lilith e Gulliver. E quando alla fine ho abbandonato lo spazio umano, mi sono lasciata alle spalle tutte le mie vite e tutti i mondi degli uomini, e sono tornata di nuovo giovane, il fiore di vetro era ancora con me.

E, proprio da ultimo, nel mio castello costruito su pilastri nell'acquitrino, nella mia casa di dolore e rinascita in cui si svolge il gioco della mente, tra le paludi e i miasmi di Croan'dhenni, lontano dal resto dell'umanità, tranne le poche anime perdute che vengono a cercarci, anche qui il fiore di vetro è con me.

Il giorno in cui arrivò Kleronomas.

«Joachim Kleronomas» dissi.

«Sì.»

Ci sono cyborg e cyborg. Esistono così tanti mondi, culture diverse, scale di valore, livelli di tecnologie! Alcuni sono organici per metà, altri di più, altri di meno. Alcuni esibiscono soltanto una mano di metallo, con il resto delle loro parti cibernetiche ingegnosamente nascosto sotto la carne.

Alcuni sono rivestiti da una carne sintetica che è indistinguibile da quella umana, anche se non è una gran prodezza, vista l'infinita varietà di pelli che si incontra nelle migliaia di mondi. Alcuni nascondono il metallo e ostentano la carne, altri fanno l'esatto opposto.

L'uomo che si faceva chiamare Kleronomas non aveva carne da nascondere né da mostrare. Si definiva egli stesso un cyborg, e come tale era descritto nelle numerose leggende fiorite su di lui, ma lì, ritto davanti a me, sembrava più che altro un robot, non abbastanza organico nemmeno per passare per un androide.

Era nudo, se una cosa di plastica e metallo può dirsi nuda. Il petto era nero lucido, forse una lega scintillante o della plastica levigata, non saprei. Braccia e gambe erano di plastacciaio trasparente. Sotto la pelle artificiale potevo vedere il metallo scuro delle ossa di duralloy, le barre di alimentazione e i flessori che costituivano i muscoli e i tendini, i micromotori e i computer percettivi, l'intricato schema di luci che corrono su e giù per il suo sistema neuronale ad alta conduzione. Le dita erano d'acciaio. Dalle nocche della mano destra, quando la stringeva a pugno, spuntavano lunghi artigli d'argento.

Mi stava guardando. I suoi occhi erano lenti di cristallo inserite in orbite metalliche, e si muovevano in una sorta di gel verde traslucido. Non si vedevano pupille; dietro le iridi di un rosso intenso ardeva una pallida luce che dava al suo sguardo un truce bagliore rossastro. «Sono così affascinante?» mi chiese. La sua voce era sorprendentemente naturale, fonda e sonora, senza echi metallici a intaccarne la cadenza del tutto umana.

«Kleronomas» dissi. «Il tuo nome è senz'altro affascinante. Moltissimo tempo fa, esisteva un uomo che portava lo stesso nome, un cyborg, una leggenda. Lo saprai certamente. Kleronomas Survey, il fondatore dell'Accademia dell'Umana Conoscenza di Avalon. Era un tuo antenato? Forse il metallo scorre nella tua famiglia.»

«No» rispose il cyborg. «Sono io. Joachim Kleronomas.»

Gli sorrisi. «E io sono Gesù Cristo. Vuoi conoscere i miei apostoli?»

«Non mi credi?»

«Kleronomas è morto ad Avalon, un migliaio di anni fa.»

«No» insisté lui. «È qui davanti a te.»

«Cyborg» dissi «qui siamo a Croan'dhenni. Se non aspiri alla rinascita, se non cerchi una nuova vita nel gioco della mente, non saresti dovuto venire. Quindi ritieniti avvisato. Nel gioco della mente, le tue bugie ti verranno strappate via. La tua carne, il tuo metallo, le tue illusioni, prendere-

mo tutto, e alla fine resterai soltanto tu, più spoglio e solo di quanto puoi immaginare. Quindi non sprecare il mio tempo, è la cosa più preziosa che ho, la cosa più preziosa che ognuno di noi ha. Chi sei, cyborg?»

«Kleronomas» rispose. C'era una nota di scherno nella sua voce? Non saprei. La sua faccia non era fatta per sorridere. «E tu, hai un nome?» mi chiese.

«Molti» risposi.

«Quale usi?»

«I giocatori mi chiamano Saggezza.»

«Questo è un titolo, non un nome» replicò lui.

Io sorrisi. «Allora tu sei uno che ha viaggiato, proprio come il vero Kleronomas. Bene. Il nome che mi fu dato quando nacqui era Cyrain. Tra tutti, è quello cui sono più abituata. L'ho portato per i primi cinquant'anni della mia vita, fino a quando sono arrivata su Dam Tullian e ho studiato per diventare una Saggezza, e il titolo è diventato un nuovo nome.»

«Cyrain» ripeté lui. «E basta?»

«Sì.»

«Su quale mondo sei nata?»

«Ash.»

«Cyrain di Ash» proclamò. «Quanti anni hai?»

«In anni standard?»

«Ovvio.»

Alzai le spalle. «Quasi duecento, ho perso il conto.»

«Sembri una bimba, una ragazzina vicina alla pubertà, non di più.»

«Sono più vecchia del mio corpo» replicai.

«Come me» rispose lui. «La maledizione del cyborg, Saggezza, è che le parti possono essere sostituite.»

«Allora sei immortale?» chiesi in tono di sfida.

«In un certo senso, sì.»

«Interessante» dissi. «E contraddittorio. Vieni qui da me, su Croan'dhe-
nni con il suo Manufatto, per il gioco della mente. Perché? Questo è un posto dove vengono i mortali, cyborg, nella speranza di conquistarsi un altro po' di vita. Non riceviamo molti immortali.»

«Io cerco un premio di altro genere» dichiarò il cyborg.

«Ossia?» lo sollecitai.

«La morte» rispose. «La vita e la morte.»

«Sono due cose diverse, opposte, nemiche.»

«No» disse il cyborg. «Sono la stessa cosa.»

Seicento anni standard fa, una creatura nota nelle leggende come La Bianca atterrò su Croan'dhenni a bordo della prima astronave che gli abitanti di quel mondo avessero mai visto. Se le descrizioni nelle narrazioni dei Croan'dhic sono attendibili, La Bianca non apparteneva a nessuna delle razze che ho incontrato o di cui ho sentito parlare, sebbene abbia viaggiato tanto. Ciò non mi sorprende. L'Impero e i suoi mille mondi (forse due volte tanto, forse di meno, chi potrebbe contarli?), gli imperi sparsi dei Fyndii e dei Damoosh, dei G'vhern, dei Nor T'alush e di tutti gli altri senzienti che conosciamo o di cui abbiamo sentito narrare, tutti questi insieme, tutte quelle terre, quelle stelle e vite colorate dalla passione, dal sangue e dalla storia, che si estendono fieramente attraverso anni luce, i neri abissi che solo il Volcryn conosce davvero... Tutto questo, tutto il nostro piccolo universo... non è altro che un'isola di luce circondata da un'area molto più estesa di grigio e di mito che alla fine scema nel nero dell'ignoranza. E tutto questo solo in una piccola galassia, di cui non potremo mai conoscere le ultime propaggini, anche se vivessimo un miliardo di anni. Alla fine, malgrado tutti i nostri sforzi o strepiti, sarà la semplice misura delle cose a sconfiggerci. Ne sono sicura.

Ma io non mi arrendo facilmente. Questo è il mio orgoglio, il mio massimo e unico motivo d'orgoglio; non è molto per affrontare l'oscurità, ma meglio che niente. Quando arriverà la fine, le andrò incontro con rabbia.

La Bianca, in questo, era come me. Era una rana di uno stagno più in là del nostro, un posto sperduto nel grigio, dove le nostre piccole luci non hanno ancora illuminato le acque scure. A qualsiasi specie appartenesse, qualsiasi patrimonio di storia e di evoluzione portasse nei suoi geni, mi assomigliava. Eravamo due efemere irrequiete, in viaggio senza sosta da una stella all'altra perché, uniche tra i nostri compagni, sapevamo quanto è breve il giorno per noi. Entrambe abbiamo trovato quello che potremmo chiamare destino in questi stagni su Croan'dhenni.

La Bianca arrivò qui da sola, fece scendere la sua piccola astronave (ho visto i resti: un giocattolino, minuscola, con linee che mi risultavano del tutto aliene, ma dal disegno straordinario) ed esplorando trovò qualcosa.

Qualcosa di ancora più antico di lei, e di più strano.

Il Manufatto.

Se sia stato grazie a qualche strano strumento o a qualche segreta conoscenza aliena in suo possesso oppure semplicemente per il suo istinto, qualcosa la spinse irresistibilmente a penetrare al suo interno. Allora ogni

altra cosa scomparve, niente importava più. La Bianca seppe, seppe qualcosa che i senzienti nativi non avevano mai intuito, conobbe lo scopo del Manufatto, capì come andava attivato. Per la prima volta in... mille anni? un milione? Per la prima volta dopo un tempo lunghissimo venne fatto il gioco della mente. E La Bianca cambiò, emerse dal Manufatto come qualcosa di diverso, la prima. Il primo signore della mente, il primo padrone di vita e morte, il primo signore del dolore, il primo signore della vita. Titoli, tutti, che sono nati, si sono consumati, sono stati abbandonati, dimenticati, ma nessuno di essi è importante.

Qualsiasi cosa io sia, La Bianca lo è stata per prima.

Se il cyborg mi avesse chiesto di vedere i miei apostoli, non lo avrei deluso. Li convocai quando lui se ne andò. «Il nuovo giocatore» dissi loro «si chiama Kleronomas: voglio sapere chi è, che cosa è e cosa spera di vincere. Scopritelo per me.»

Potevo sentire la loro cupidigia e la loro paura. Gli apostoli sono utili strumenti, ma non sanno che cosa sia la lealtà. Avevo raccolto attorno a me dodici Giuda Iscariota, ognuno affamato di quel bacio.

«Farò una scansione completa» propose Doctor Lyman, osservandomi con i suoi deboli occhi slavati, rivolgendomi il sorriso incerto dell'adulatore.

«Acconsentirà a un interfacciamento?» chiese Deish Green-9, il mio esperto cibernetico. La sua mano destra, con la pelle rosso-nerastra scottata dal sole, era chiusa a pugno; la sinistra era una palla d'argento che si apriva a scatto mostrando un groviglio di fili metallici. Sotto la fronte sporgente, al posto degli occhi aveva una striscia continua di vetro a specchio fissata al cranio. Aveva i denti cromati. Il suo sorriso era davvero scintillante.

«Lo scopriremo presto» dissi.

Sebastian Cayle fluttuò nella sua vasca, un embrione contorto con una testa mostruosamente grossa, pinne che si muovevano lentamente, grandi occhi ciechi che mi guardavano attraverso densi liquidi verdastri, simili a bolle venute a galla su tutta la sua pallida carne nuda. "È un bugiardo" mi arrivò il sussurro nella testa. "Troverò la verità per te, Saggezza."

«Bene» gli dissi.

Tr'k'nn'r, il mio mentesilente fyndii, cantò per me con voce acuta e penetrante, al limite dell'udito umano. Incombeva su tutti loro, simile a un pupazzo nel disegno elementare di un bambino, un uomo alto tre metri, tutto disarticolato, che si piegava nei punti sbagliati con angoli impossibili, un

assemblaggio di vecchie ossa rese grigie come cenere da qualche fuoco antico. Ma gli occhi cristallini sotto la fronte sporgente erano fervidi mentre cantava, e neri fluidi fragranti scorrevano dal fondo della sua bocca, un taglio verticale privo di labbra. Un canto di urla, dolore e nervi in fiamme, di segreti rivelati, di una verità trascinata fumante e cruda da tutte le sue crepe nascoste.

«No» gli dissi. «È un cyborg. Se prova dolore, è solo perché lo vuole lui. Potrebbe chiudere i recettori e tagliarti fuori, da solo, e il tuo canto si spegnerebbe.»

La neuroputtana Shayalla Loethen sorrise con rassegnazione. «Allora neppure io posso fare qualcosa, Saggezza?»

«Non ne sono sicura» ammise. «Non ha organi genitali evidenti, ma se dentro di lui è rimasto qualcosa di organico, i centri del piacere potrebbero essere intatti. Dice di essere stato un maschio. Gli istinti potrebbero ancora essere vitali. Scoprilò!»

Lei annuì. Aveva un corpo soffice e bianco come neve, e talvolta altrettanto freddo quando lo voleva freddo, e altre volte incandescente quando così desiderava. Le sue labbra, adesso sporte in avanti e arricciate come nell'anticipo di un bacio, erano rosso cremisi, frementi. Gli abiti che le turbinavano attorno cambiavano forma e colore perfino mentre li guardavo, e delle scintille cominciarono a danzare dalla punta delle sue dita, formando archi di luce sopra le lunghe unghie dipinte.

«Droghe?» chiese Braje, biomedico, esperta di ingegneria genetica e di veleni. Sedeva pensierosa, masticando qualche tranqui da lei stessa sintetizzato, il corpo gonfio per la ritenzione idrica e molle come gli acquitrini là fuori. «Siero della verità? Agonina? Esperone?»

«Non mi convince» risposi.

«Malattie» propose. «Mantracce o cancrena. La peste lenta, per la quale abbiamo la cura?» Ridacchiò.

«No» dissi secca.

E poi altre proposte, e ancora e ancora. Tutti avevano sempre un nuovo suggerimento, un ennesimo modo per scoprire quello che volevo sapere, per rendersi utili, guadagnarsi la mia gratitudine. I miei apostoli sono così. Io li ascoltai, mi lasciai trasportare dal brusio delle voci, soppesai, valutai, impartii ordini, finché finalmente li mandai via tutti, tranne uno.

Khar Dorian sarà quello che mi bacerà quando arriverà per me il giorno della fine. Non ho bisogno di essere una Saggezza per saperlo.

Gli altri vogliono qualcosa da me. Quando l'avranno ottenuto, spariran-

no. Khar ha avuto da lungo tempo ciò che desiderava, e continua a tornare, ancora, e ancora, nel mio mondo e nel mio letto. Non è l'amore per me che lo riporta qui, né la bellezza del mio giovane corpo, né cose semplici come le ricchezze che guadagna. Lui punta a mete più alte.

«Ha fatto il viaggio con te, da Lilith a qui» dissi. «Chi è?»

«Un giocatore» rispose Dorian con un sorriso di scherno. È di una bellezza mozzafiato. Snello, con un corpo tonico e in perfetta forma, esibisce l'arroganza e la rozza mascolinità di un trentenne pieno di salute, vigore e ormoni. Ha capelli biondi, lunghi e arruffati, mascelle aggressive dal profilo deciso, il naso diritto e senza fratture, gli occhi di un bell'azzurro vibrante. Ma dietro quegli occhi c'è qualcosa di antico, qualcosa di vecchio, cinico e sinistro.

«Dorian» lo avvertii «non cercare di ingannarmi. Lui è qualcosa di più di un giocatore. Chi è?»

Khar Dorian si alzò, si stirò pigramente, sbadigliò e sorrise. «Quello che dice di essere» rispose il mio schiavo. «Kleronomas.»

La moralità è un indumento a trama fitta che fascia molto quando è aderente, ma gli immensi spazi che si trovano tra le stelle tendono ad allentarlo, a disfarlo in tanti fili sciolti, ognuno di un colore vivace, ma che non formano un disegno riconoscibile. Il Vagabonder alla moda sembra un campagnolo su Cathaday, gli abitanti di Ymir boccheggiano su Vess e gli abitanti di Vess tremano di freddo su Ymir, e le luci mutevoli che i Fella nei indossano al posto dei vestiti provocano stupri, risse e omicidi in una mezza dozzina di mondi. Lo stesso vale per le morali. Il bene non è più durevole della foggia di un bavero; la decisione di togliere una vita senziente non pesa più della decisione di denudare i seni di qualcuna, o di nasconderli.

Ci sono mondi in cui io sono un mostro. Ho smesso di curarmene da tempo. Sono arrivata su Croan'dhenni con gusti e preferenze tutti miei in fatto di moda, e non mi preoccupo dei giudizi estetici degli altri.

Khar Dorian si definisce uno schiavista, e mi fa notare che in realtà tutti e due commerciamo in carne umana. Lui può chiamarsi come vuole, ma io non sono una schiavista, l'accusa mi offende. Uno schiavista vende i suoi clienti in catene e servitù, li priva di libertà, tempo e movimento, tutti beni preziosi. Io non faccio così. Sono solo una ladra. Khar e i suoi subalterni me li portano dalle affollate città di Lilith, dalle aspre montagne e distese ghiacciate di Dam Tullian, dai putridi baraccamenti lungo i canali di Vess,

dai bar degli astroporti su Fellanora, Cymeranth e Shrike; in qualunque posto li trovi, li prende e me li porta, e io li derubo e li libero.

Molti rifiutano di andarsene.

Si ammassano nella città che hanno costruito fuori dalle mura del castello, mi lanciano doni quando passo, invocano il mio nome, implorano i miei favori. Ho lasciato loro libertà, tempo e movimento, ed essi sperperano tutto vanamente, sperando di riavere l'unica cosa che ho loro sottratto.

Io rubo i loro corpi, ma l'anima la perdono da soli.

E forse sono troppo dura con me stessa a definirmi una ladra. Le vittime che Khar mi porta sono giocatori coatti del gioco della mente, ma pur sempre dei giocatori. Altri pagano a caro prezzo e corrono gravi rischi per quel privilegio. Alcuni li chiamiamo giocatori e altri premi, ma quando comincia il dolore e inizia il gioco della mente, siamo tutti uguali, tutti nudi e soli, senza ricchezze, salute o status sociale, armati esclusivamente della forza che abbiamo dentro di noi. Vincere o perdere, vivere o morire, dipende solo ed esclusivamente da noi.

Io do loro una possibilità. Alcuni, pochi, hanno anche vinto. Pochissimi, per la verità, ma quanti ladri offrono una chance alle loro vittime?

Gli Angeli d'Acciaio, i cui mondi si trovano molto lontano da Croan'dhenni, dalla parte opposta dello spazio umano, insegnano ai loro bambini che l'unica virtù è la forza e la debolezza l'unico peccato, e predicano che la verità della loro fede è scritta nell'universo stesso. È un punto difficile da argomentare. Secondo il loro credo, io ho qualsiasi diritto morale sui corpi che prendo, perché sono più forte e quindi migliore e più sacra di quelli nati in quella carne.

La piccola bimba nata nel mio corpo attuale purtroppo non era un Angelo d'Acciaio.

«E con la bambina fanno tre» dissi «anche se lei è di plastica e metallo e dice di essere una leggenda.»

«Eh?» Rannar mi guardò con occhi vacui. Non ha viaggiato tanto come me, e il riferimento, un ricordo che ho ripescato dalla mia lontana giovinezza in qualche mondo dove lui non ha mai messo piede, gli sfugge. Sul suo viso lungo e scontroso, si dipinge un'espressione di paziente sconcerto.

«Adesso abbiamo tre giocatori» chiarii per cautela. «Possiamo iniziare il gioco della mente.»

Fino a lì Rannar ci arrivò. «Ah, sì, certo. Adesso mi è tutto chiaro, Saggezza.»

Craimur Delhune fu il primo. Un anziano, vecchio quasi quanto me, anche se aveva trascorso tutta la sua esistenza nello stesso piccolo corpo. Nessuna meraviglia che fosse sciupato. Era calvo e pieno di rughe, una caricatura ansante e mezzo cieca, imbottita di alloplastiche e impianti di metallo attivi giorno e notte solo per tenerlo in vita. Non potevano durare ancora a lungo, ma Craimur Delhune non era ancora stanco di vivere, e così era venuto su Croan'dhenni a pagare il prezzo per una nuova carne e ricominciare da capo. Aspettava da quasi metà anno standard.

Rieseen Jay era un caso più singolare. Aveva meno di cinquant'anni ed era in condizioni fisiche discrete, nonostante le cicatrici che mostrava la sua carne. Rieseen era esausta. Aveva provato tutti i piaceri che Lilith offriva, e sotto questo aspetto Lilith è un pianeta generoso. Aveva assaggiato tutti i cibi, sperimentato ogni tipo di droga, aveva fatto sesso con uomini, donne, alieni e animali, aveva rischiato la vita sciando sui ghiacciai, facendo da esca ai draghi nelle arene, in battaglie aeree che appassionavano gli olo-fans di tutto l'universo. Pensava che un corpo nuovo era quello che ci voleva per aggiungere un po' di pepe alla vita. Magari un corpo maschile o la carne ripugnante di un alieno. Ne arriva un po' di gente come lei.

E Joachim Kleronomas era il terzo.

Nel gioco della mente ci sono sette posti: tre giocatori, tre premi e io.

Rannar mi porse un grosso raccoglitore, pieno di fotografie e dossier sui premi appena arrivati con le astronavi di Khar Dorian, Fenice allegra, Seconda chance, New Deal e Tinozza di carne (Khar ha sempre avuto un macabro senso dell'umorismo). Il maggiordomo indugiava al mio fianco, sollecito e servizievole, mentre giravo le pagine e facevo le mie scelte. «Questa è deliziosa» disse a un certo punto, riferendosi alla foto di una ragazza di Vess magrolina, con occhi gialli spaventati che facevano presumere un ibrido genetico. «Molto forte e sano» commentò poi, mentre osservavo la muscolatura sviluppatissima di un giovane con gli occhi verdi e una treccia di capelli neri lunga fino alla vita. Lo ignorai, come facevo sempre.

«Lui» dissi, tirando fuori la scheda di un ragazzo magro come un fuso, la pelle arrossata coperta di tatuaggi. Khar lo aveva comprato dalle autorità di Shrike, dove era stato condannato per l'omicidio di un coetaneo. Sulla maggior parte dei mondi, il nome Khar Dorian, l'infame mercante indipendente, contrabbandiere, predone e schiavista, era sinonimo di diavolo: i genitori lo usavano per spaventare i bambini. Su Shrike, invece, era un onorato cittadino, che svolgeva un importante servizio per la comunità comprando la feccia delle prigioni.

«Lei» dissi, mettendo da parte la fotografia di una donna bassa e tracagnotta di circa trenta anni standard, con grandissimi occhi verdi che tradivano una certa vacuità. Di Cymeranth, diceva la scheda. Khar aveva sguinzagliato uno dei suoi razziatori in un impianto di sonnofreddo per malati mentali, affinché gli procurasse qualche corpo giovane, sano e attraente. Quello della donna nella foto era morbido e adiposo, ma sarebbe cambiato una volta che una mente attiva avesse ripreso possesso della carne. La prima proprietaria aveva aspirato troppa polveredisogno.

«E questo» dissi. La terza scheda era di un G'vhern, un piccolo di drago appena nato, un essere dall'aspetto truce, con feroci occhi-cresta color magenta ed enormi ali da pipistrello di cuoio che luccicavano di oli iridescenti. Era per Riesen Jay, che diceva di voler sperimentare un corpo non-umano. Se fosse riuscita a vincerlo.

«Molto bene, Saggezza» approvò Rannar. Lui approvava sempre. Quando era arrivato su Croan'dhenni, il suo corpo era grottesco: sorpreso a letto con la figlia del suo datore di lavoro, un V'lador, cavaliere per nascita, fu punito con una estesa mutilazione rituale. Non aveva abbastanza soldi per pagare una partita. Ma io avevo in attesa da quasi un anno due giocatori, e uno stava morendo di mantrace, così quando Rannar mi offrì dieci anni di fedele servizio per colmare la differenza, accettai.

A volte ho rimpianto quella decisione. Sento sempre i suoi occhi sul mio corpo, percepisco la sua mente che mi strappa via la soffice corazza dei vestiti, per attaccarsi, come una sanguisuga, ai miei piccoli seni acerbi. La ragazza con cui era stato sorpreso non era tanto più giovane della mia carne di ora.

Il mio castello è di ossidiana.

A nord, molto più a nord rispetto a qui, nelle fumose distese polari dove fuochi eterni bruciano stagliandosi contro un cielo rosso porpora, il nero vetro vulcanico si trova per terra come comune pietra. Migliaia di minatori croan'dhic impiegarono nove anni standard per trovarne a sufficienza per i miei scopi, e poi per trasportarlo, per tutti quegli aridi chilometri, qui, negli acquitrini. Centinaia di artigiani ci misero altri sei anni per tagliarlo e levigarlo, e comporre lo scuro mosaico lucente che è la mia dimora. Ritengo che tutta quella fatica ne sia valsa la pena.

Il mio castello si erge su quattro grandi pilastri frastagliati al di sopra dei miasmi e dell'umidità della palude croan'dhic, sfavillante di luci colorate i cui spettri luccicano all'interno del vetro nero. Il mio castello emana ba-

glieri, uno spettacolo di una bellezza austera e minacciosa, altissimo e isolato dalla città di baracche cresciuta ai suoi piedi, dove i perdenti, gli scarti del gioco e gli spodestati vivono alla disperata, ammassati in precarie capanne di giunco, putridi ricoveri sugli alberi e tuguri di legno mezzo marcio. L'ossidiana appaga il mio senso estetico, e trovo il suo simbolismo appropriato a questa casa di dolore e rinascita. La vita nasce dal calore della passione sessuale come l'ossidiana dal fuoco vulcanico. La limpida verità della luce può talvolta fluire attraverso la sua oscurità, la bellezza appena intravista nel buio, e come la vita è terribilmente fragile, con bordi che possono essere pericolosamente affilati.

All'interno del mio castello ci sono stanze su stanze, alcune rivestite da pannelli di fragrante legno locale e ricoperte di pellicce e folti tappeti, altre lasciate nere e spoglie, camere da cerimonia dove i neri riflessi serpeggiano sulle pareti di vetro e i passi riecheggiano duri e freddi sui pavimenti. Al centro, nella sommità, si erge una torre di ossidiana a cipolla, con rinforzi in acciaio. Nella cupola, un'unica stanza.

Ho ordinato di costruire il castello sostituendo una vecchia struttura molto più malandata, e ho fatto spostare il Manufatto in quella camera nella torre.

Al suo interno si svolge il gioco della mente.

I miei alloggi privati sono alla base della torre. Le ragioni di questa scelta sono anche simboliche. Nessuno giunge alla rinascita senza prima passare da me.

Stavo facendo colazione a letto - burrofrutti, pesce crudo e caffè nero e forte - con Khar Dorian sdraiato, languido e insolente, al mio fianco, quando la mia apostola letterata, Alta-k-Nahr, arrivò con il suo rapporto.

Si fermò ai piedi del letto, la schiena incurvata dalla malattia come a formare un grande punto interrogativo, la lunga faccia eternamente attraversata da una smorfia di disgusto, la pelle tesa con vene gonfie simili a grossi vermi bluastri, e mi riferì delle sue ricerche sullo storico Kleronomas, con voce inutilmente sommessa.

«Il suo nome intero era Joachim Charle Kleronomas» disse «nato a Nuova Alessandria, una colonia di prima generazione a meno di settanta anni luce da Vecchia Terra. I dati relativi alla sua nascita, infanzia e adolescenza sono frammentari e contraddittori. Secondo le dicerie più diffuse, sua madre era un ufficiale di grado elevato su un'astronave da guerra della Tredicesima Flotta Umana, comandata da Stephen Cobalt Northstar, e pare che Kleronomas l'abbia incontrata solo due volte. Alla gestazione e al par-

to provvide una madre-ospite mercenaria, poi fu allevato dal padre, un oscuro letterato di una biblioteca su Nuova Alessandria. A mio parere questo racconto sembra fatto su misura per spiegare come mai in Kleronomas si siano combinate l'inclinazione per gli studi accademici e quella marziale; quindi ho dei dubbi sulla sua attendibilità.

«Più certo è il fatto che lui si arruolò nell'esercito in giovanissima età, alla fine della Guerra dei Mille Anni. Svolse inizialmente servizio come tecnico dei sistemi su un'astronave da incursione di classe Screamer della Diciassettesima Flotta Umana, si distinse in azioni nello spazio profondo fuori El Dorado e Arturius e in missioni su Hrag Druun, dopo di che fu promosso cadetto e iniziò l'addestramento ufficiali. Quando la Diciassettesima Flotta venne trasferita dalla sua base originaria su Fenris nella capitale di un settore secondario chiamata Avalon, Kleronomas si era guadagnato altri riconoscimenti, ed era terzo in comando dell'astronave da trasporto truppe *Hannibal*. Ma nelle incursioni su Hruun-14, la *Hannibal* fu gravemente danneggiata dai difensori hrangan, e alla fine dovette essere abbandonata. Lo Screamer su cui Kleronomas fuggì fu messo fuori uso dal fuoco nemico e si schiantò sul pianeta. Tutti gli uomini a bordo rimasero uccisi, Kleronomas fu l'unico sopravvissuto. Un altro Screamer raccolse quello che restava di lui, ma era così malridotto e orribilmente mutilato che lo misero subito in una cella di ibernazione. Venne riportato ad Avalon, ma le risorse erano poche e le richieste tante, e non ci fu tempo per riportarlo in vita. Rimase in ibernazione per anni.

«Nel frattempo il Collasso progrediva. A dire il vero, era andato avanti per tutta la durata della sua vita, ma le comunicazioni nella vastità del vecchio Impero Federale erano così lente che nessuno lo sapeva. Ma un unico decennio vide la rivolta su Thor, la totale disintegrazione della Quindicesima Flotta Umana e il tentativo di Vecchia Terra di spodestare Stephen Cobalt Northstar dal comando della Tredicesima Flotta, il che portò inevitabilmente alla secessione di Newholme e della maggior parte delle altre colonie di prima generazione, all'annientamento di Northstar a opera di Wellington, alla guerra civile, alla scissione delle colonie, alla perdita di interi mondi, alla quarta grande espansione, alla leggenda della flotta infernale e infine alla chiusura di Vecchia Terra e alla cessazione dei commerci interstellari per una generazione. Lontano da tutto questo, molto molto più lontano, in mondi più remoti alcuni passarono a uno stato semi-selvaggio o svilupparono strane culture alternative.

«Pur distante dal fronte, Avalon ebbe esperienza diretta del Collasso

quando Rajeen Tober, al comando della Diciassettesima Flotta, rifiutò di sottomettersi alle autorità civili e condusse le sue astronavi nel Velo del Tentatore, per mettere il suo impero personale al sicuro sia dai Hrangan che dalle rappresaglie umane. La partenza della Diciassettesima Flotta lasciò Avalon sostanzialmente senza difese. Le uniche astronavi da guerra ancora nel settore erano gli antichi scafi della Quinta Flotta Umana, che avevano visto l'ultimo combattimento quasi sette secoli prima, quando Avalon era una remota base di lancio contro i Hrangan: una decina di astronavi classe Capital e circa trenta scafi più piccoli della Quinta Flotta rimasti in orbita attorno ad Avalon, per lo più bisognosi di grosse riparazioni, tutti obsoleti da un punto di vista operativo. Ma erano gli unici mezzi di difesa rimasti a un mondo spaventato, così Avalon decise di ripararli e ammodernarli. Per formare gli equipaggi per quei pezzi da museo, Avalon pensò di usare i militari e i tecnici in ibernazione e cominciò a togliere dalle celle di ibernazione tutti i veterani disponibili, tra cui Joachirn Kleronomas. Il danno che quest'ultimo aveva subito era esteso, ma Avalon aveva bisogno di ogni corpo. Kleronomas alla fine risultò più macchina che uomo: un cyborg.»

Mi sporsi in avanti per interrompere il resoconto di Alta. «Ci sono delle raffigurazioni del suo aspetto di allora?» chiesi.

«Sì, prima e dopo. Kleronomas era un uomo grande e grosso con la pelle blu scuro, grandi mascelle prominenti, occhi grigi, lunghi capelli bianchi come neve. Dopo l'operazione, le mascelle e metà del viso erano stati sostituiti da metallo liscio, senza né bocca né naso. Si nutriva per endovena. L'occhio perduto era stato rimpiazzato da un sensorio di cristallo capace di leggere i raggi infrarossi e ultravioletti. Il braccio destro e tutta la parte destra del petto erano artificiali: piastre di acciaio, maglie di duralloy, plastica. Un terzo dei suoi organi interni era sintetico. Ovviamente, il tutto celato da un rivestimento di metallo con incorporato un piccolo computer. Fin dall'inizio, Kleronomas disdegnò qualsiasi abbellimento; appariva esattamente quello che era.»

Io sorrisi. «Ma quello che lui era allora aveva più carne del nostro nuovo ospite, vero?»

«Sì» rispose l'erudita. «Il resto della storia è più conosciuto. Non c'erano molti ufficiali tra i redivivi. A Kleronomas fu affidato un comando, una piccola astronave classe Courier. Prestò servizio per dieci anni arrivando ai massimi gradi e proseguendo nel frattempo gli studi accademici in storia e antropologia che erano la sua passione personale, mentre Avalon era in at-

tesa di astronavi che non arrivarono mai e aumentava sempre più il proprio arsenale. Non c'erano né commerci né missioni; era iniziata la fase di interregno.

«Alla fine, un'autorità civile più audace decise di rischiare alcune astronavi per scoprire dove era finito il resto dell'umanità civilizzata. Sei vascelli dell'antica Quinta Flotta furono adattati per la ricerca scientifica. Kleronomas ricevette il comando di uno di questi. Di quelle astronavi da ricognizione, due andarono perse durante la missione e altre tre tornarono dopo due anni portando pochissime informazioni su una manciata di sistemi limitrofi. Tale risultato convinse Avalon a riprendere la navigazione spaziale su base strettamente locale. Kleronomas venne dato per disperso.

«Ma non era così. Una volta raggiunti gli scopi piuttosto limitati della ricerca affidatagli, invece di ritornare su Avalon egli decise di andare avanti. Raggiungere una stella dopo l'altra, e quella dopo ancora e così via divenne la sua ossessione. Spinse la sua astronave sempre più lontano. Ci furono ammutinamenti, diserzioni, pericoli da affrontare e contro cui combattere, e Kleronomas superò tutto. Come cyborg era infinitamente longevo. Stando alle leggende, con il procedere del viaggio le sue parti di metallo divennero sempre più numerose, su Eris scoprì il cristallo matrice, e l'aggiunta del primo computer con cristallo matrice espanse come ordine di grandezza le sue capacità intellettuali. Questa particolare storia si attaglia perfettamente al suo carattere, alla sua ossessione per l'acquisizione di conoscenze, ma anche per conservarne la memoria. Così potenziato, non avrebbe più dimenticato.

«Quando finalmente tornò su Avalon, erano trascorsi più di cento anni standard. Degli uomini e delle donne che avevano lasciato Avalon con lui, Kleronomas era l'unico sopravvissuto; l'equipaggio dell'astronave era formato dai loro discendenti, più altri membri che aveva reclutato nei mondi visitati. Ma era sopravvissuto a quattrocentoquarantanove pianeti, e a più asteroidi, comete e satelliti di quelli che chiunque avrebbe mai immaginato. La massa di informazioni che portò al suo ritorno costituì la base su cui venne fondata l'Accademia dell'Umana Conoscenza, e gli esemplari di cristallo matrice, inseriti nei sistemi informatici esistenti, furono il mezzo con cui quella conoscenza fu immagazzinata, consentendo poi all'Accademia di arrivare alle Intelligenze Artificiali e alle leggendarie torri di cristallo di Avalon. La successiva ripresa dei viaggi spaziali su larga scala segnò la vera fine della fase di interregno. Kleronomas ricoprì la carica di primo amministratore dell'Accademia fino alla sua morte, che si presume avvenu-

ta su Avalon nell'i.a. 42, ossia quarantadue anni standard dal giorno del suo ritorno.»

Risi. «Ottimo» dissi ad Alta-k-Nahr. «Quindi è un truffatore, morto da almeno settecento anni.» Guardai Khar Dorian che rosicchiava una crosta di pane all'idromele, i lunghi capelli sottili sparsi sul cuscino «Stai peggiorando, Khar. Ti ha fatto fesso.»

Khar deglutì e sorrise. «Come tu dici, Saggezza» disse, in un tono da cui si capiva che era tutt'altro che contrito. «Vuoi che lo uccida?»

«No» risposi. «È un giocatore. Nel gioco della mente non esistono impostori. Lasciamolo giocare.»

Giorni dopo, quando la data del gioco era stata decisa, feci chiamare il cyborg. Lo ricevetti nel mio ufficio, una grande stanza con la moquette rosso scarlatto, dove il mio fiore di vetro spicca vicino alla grande finestra che dà sulle mura del castello e la baraccopoli sottostante.

Il viso di lui era inespressivo, ovviamente. «Mi hai mandato a chiamare, Cyrain di Ash.»

«Il gioco è stato fissato: quattro giorni da oggi» gli annunciai.

«Ne sono lieto» disse.

«Vuoi vedere i premi?» Gli porsi i dossier: il ragazzo, la bambina, il cucciolo di drago.

Lui diede una rapida occhiata, senza interesse.

«Mi è stato riferito» ripresi «che nei giorni scorsi sei andato spesso in giro: dentro il castello, e fuori, nella città e per le paludi.»

«È vero» confermò. «Io non ho bisogno di dormire. Conoscere è il mio passatempo, la mia droga. Ero curioso di sapere che genere di posto era.»

Sorrisi e gli chiesi: «E che genere di posto è, cyborg?».

Lui non poteva né sorridere né accigliarsi. La sua voce aveva un tono uniforme, garbato. «Un posto orribile» dichiarò. «Di disperazione e di degrado.»

«Un posto di eterna, imperitura speranza» ribattei.

«Un posto di malattia, del corpo e dell'anima.»

«Un posto dove il malato ritrova la salute» replicai.

«E dove la salute diventa malattia» affermò il cyborg. «Un posto di morte.»

«Un posto di vita» ribadì. «Non è forse per questo, che sei venuto? Per la vita?»

«E per la morte» aggiunse. «Te l'ho detto, sono la stessa cosa.»

Mi sporsi in avanti. «E io ti ho detto che sono ben diverse. I tuoi giudizi sono severi, cyborg. Da una macchina ci si aspetta la rigidità, non questa fine, raffinata sensibilità morale.»

«Solo il mio corpo è una macchina» disse.

Presi il suo dossier. «Non è quello che penso io» dissi. «Dov'è la tua moralità nei confronti della menzogna? Soprattutto una menzogna così evidente?» Aprii la cartella sulla mia scrivania. «Ho ricevuto alcune interessanti relazioni dai miei apostoli. Sei stato molto collaborativo.»

«Se desideri giocare il gioco della mente, non puoi offendere il signore del dolore» rispose lui.

Sorrisi. «Non mi offendo facilmente come pensi.» Cercai in mezzo alle carte. «Doctor Lyman ti ha fatto una scansione completa. Trova che sei una costruzione ingegnosa, e tutta in plastica e metallo. Dentro di te non è rimasto più niente di organico, cyborg. O dovrei chiamarti robot? Mi domando se i computer possono giocare il gioco della mente. Lo scopriremo presto. Vedo che ne hai tre: uno piccolo in quella che dovrebbe essere la scatola cranica, che regola le funzioni motorie, gli stimoli sensoriali e il monitoraggio interno; una unità dati più grande che occupa quasi tutta la parte inferiore del torso e infine un cristallo matrice nel petto.» Alzai lo sguardo. «È il tuo cuore, cyborg?»

«La mia mente» rettificò. «Chiedi a Doctor Lyman, e ti citerà altri casi come il mio. Che cos'è la mente umana? Memorie. E le memorie sono dati. Carattere, personalità, volontà individuale, sono solo programmi. È possibile registrare tutta la mente umana in un computer con cristallo matrice.»

«E racchiudere l'anima nel cristallo?» obiettai. «Tu credi nell'esistenza dell'anima?»

«E tu?» ribatté lui.

«Non potrebbe essere altrimenti, sono la signora del gioco della mente. Mi è richiesto.» Rivolsi la mia attenzione alle altre informazioni che gli apostoli avevano raccolto su quel costrutto che diceva di chiamarsi Kleronomas. «Deish Green-9 si è interfacciata con te. Dice che hai un sistema incredibilmente sofisticato, che la velocità dei tuoi circuiti supera il pensiero umano, che la tua banca dati contiene una quantità di informazioni accessibili superiore a quella che potrebbe contenere qualsiasi cervello organico, anche qualora fosse in grado di sfruttare al cento per cento le sue capacità, e che la mente e le memorie custodite nel cristallo matrice sono quelle di un certo Joachim Kleronomas. È disposto a giurarlo.»

Il cyborg non disse niente. Forse avrebbe sorriso, se ne fosse stato capa-

ce.

«D'altro canto» proseguì «la mia esperta Alta-k-Nahr dichiara che Kle-ronomas è morto settecento anni fa. A chi devo credere?»

«A chi vuoi» rispose con indifferenza.

«Potrei trattenerti qui e mandare qualcuno ad Avalon per accertarmene» dissi, poi sorrisi. «Trent'anni di viaggio per l'andata e altri trenta per il ritorno, un anno per le ricerche. Puoi aspettare sessantun anni per giocare, cyborg?»

«Per tutto il tempo necessario» rispose.

«Shayalla dice che sei completamente asessuato.»

«Quella capacità è andata persa il giorno in cui mi hanno ricostruito» confermò. «L'interesse per il sesso è rimasto vivo ancora per qualche secolo, ma alla fine anche quello è svanito. Volendo, posso attingere a un'infinità di ricordi erotici di quando avevo ancora una carne organica. Sono vividi come il giorno in cui sono stati inseriti nel mio computer. Una volta immagazzinati nel cristallo, i ricordi non possono sbiadire come succede al cervello umano. Sono lì, in attesa di essere selezionati. Ma sono passati secoli dall'ultima volta che ho provato desiderio.»

Ero curiosa. «Allora tu non puoi dimenticare» dissi.

«Posso cancellare» specificò. «Posso scegliere di non ricordare.»

«Se sarai tra i vincitori del nostro piccolo gioco della mente, riacquisterai la tua sessualità.»

«Ne sono consapevole. Sarà un'esperienza interessante. Forse allora deciderò di far riaffiorare quelle antiche memorie.»

«Già» commentai, deliziata. «Comincerai a usarle, e in quel preciso istante comincerai a dimenticarle. C'è di mezzo una perdita, cyborg, grande come la vittoria.»

«Vincere o perdere, vivere o morire, come ti ho detto, Cyrain, non possono essere separati.»

«Non lo accetto» dissi. Era in contrasto con tutto quello in cui credo, con quello che sono; il suo ostinarsi nel ripetere quella falsità mi infastidiva. «Braje dice che non sei sensibile alle droghe né puoi essere colpito dalle malattie. Mi pare ovvio. Però potresti essere smantellato. Alcuni apostoli si sono offerti di eliminarti, dietro mio ordine. I miei alieni a quanto pare sono particolarmente assetati di sangue.»

«Io non ho sangue» precisò. Sardonico? O era solo il potere della suggestione?

«I tuoi lubrificanti possono bastare» replicai seccamente. «Tr'k'nn'r po-

trebbe testare la tua capacità di sopportazione del dolore. AanTerg Moon-scorer, il mio G'vhern acrobata, si è offerto di farti precipitare da un punto molto alto.»

«Sarebbe un crimine inconcepibile secondo le leggi del nido.»

«Sì e no» risposi. «Un G'vhern nato in un nido inorridirebbe all'idea di un tale uso perverso del volo. Il mio apostolo, viceversa, sarebbe molto più sconvolto dall'ipotesi di un controllo delle nascite. A far sbattere quelle ali di cuoio spalmato d'olio troverai la mente di uno storpio mezzo matto di Nuova Roma. Benvenuto a Croan'dhenni. Noi non siamo quello che sembriamo.»

«Così pare.»

«Anche Jonas si è offerto di distruggerti, in modo meno drammatico ma altrettanto efficace. È il mio apostolo più grande, deformato da ghiandole impazzite, il santo patrono degli armamenti ipertecnologici e capo della sorveglianza.»

«Ovviamente tu hai declinato queste offerte» disse il cyborg.

Mi appoggiai all'indietro. «Ovviamente, anche se mi riservo il diritto di cambiare idea.»

«Io sono un giocatore» disse. «Ho pagato Khar Dorian, ho corrotto i guardiani delle porte croan'dhic, ho pagato il tuo maggiordomo e anche te. Nello spazio interno, su Lilith, Cymeranth, Shrike e gli altri mondi dove si racconta di questo palazzo nero e della sua quasi mitica signora, dicono che i giocatori sono trattati in modo equo.»

«Sbagliato» dichiarai. «Io non sono mai equa, cyborg. A volte, quando mi gira, sono giusta.»

«Tratti tutti i giocatori come tratti me?» chiese.

«No» ammisì. «Nel tuo caso sto facendo un'eccezione.»

«Perché?»

«Perché sei pericoloso» dissi sorridendo. Dovevamo arrivare al nocciolo, prima o poi. Ripassai tutte le scartoffie dei miei apostoli, e tirai fuori l'ultimo foglio, il più importante. «Almeno uno dei miei apostoli non lo hai mai incontrato, ma lui ti conosce, cyborg, e meglio di quanto immagini.»

Il cyborg non disse niente.

«Il mio piccolo telepate» dissi. «Sebastian Cayle. È cieco e storpio, lo tengo in una vasca, ma ha delle capacità. Riesce a sentire attraverso i muri. Ha sondato i cristalli della tua mente, amico, e ha fatto scattare le sinapsi binarie del tuo sé. Il suo resoconto è un po' criptico, ma di una concisione ammirevole.» Lo feci scivolare sul tavolo, perché il cyborg lo leggesse.

"Un tormentato labirinto di pensiero. Il fantasma d'acciaio. La verità dentro la menzogna, la vita nella morte e la morte nella vita. Ti porterà via tutto, se potrà. Uccidilo subito."

«Stai ignorando il suo consiglio» constatò il cyborg.

«Sì.»

«Perché?»

«Perché tu sei un mistero che ho intenzione di risolvere durante il gioco della mente. Perché sei una sfida, ed è passato tanto tempo dall'ultima volta che sono stata sfidata. Perché osi giudicarmi e sogni di distruggermi, e sono eoni che nessuno trova il coraggio di fare entrambe le cose.»

L'ossidiana è uno specchio scuro, che distorce l'immagine, però mi si addice. Noi diamo per scontate le nostre immagini riflesse per tutta la vita, finché arriva il momento in cui i nostri occhi cercano i lineamenti familiari e trovano invece uno sconosciuto. Non sai davvero che cosa siano l'orrore o la fascinazione finché non sperimenti quel primo lungo sguardo attraverso gli occhi di un estraneo, e non sollevi una mano ignota per toccare quella guancia, e senti quelle dita, fredde, leggere e spaventate, sfiorare la tua pelle.

Ero già un'estranea quando arrivai su Croan'dhenni, più di un secolo fa. Conoscevo la mia faccia, e bene, avendola avuta per quasi novant'anni. Era il viso di una donna al tempo stesso dura e forte, con profonde rughe attorno agli occhi grigi a forza di strizzarli davanti a soli alieni e una bocca grande, non priva di una certa generosità, un naso fratturato che non era più tornato diritto, corti capelli castani in perenne disordine. Una faccia serena, e alla quale ero piuttosto affezionata. Ma la persi da qualche parte, forse durante gli anni trascorsi su Gulliver, quando ero troppo indaffarata per accorgermene. Il tempo di arrivare su Lilith, e la prima estranea cominciò ad apparire nei miei specchi. Era una donna anziana, vecchia e raggrinzita. I suoi occhi grigi erano acquosi e cominciavano ad appannarsi, i capelli bianchi e sottili fra cui si intravedevano chiazze di cute rosacea; le labbra le tremavano, il naso era coperto di capillari rotti e sotto il mento aveva anelli di carne grigia e floscia che sembravano i bargigli di un tacchino. La sua pelle era molle e cascante, mentre la mia era sempre stata tesa e compatta, e poi c'era un'altra cosa, che allo specchio non si poteva vedere: un odore di malattia la avvolgeva come il profumo da quattro soldi di un'anziana cortigiana, un ferormone di morte.

Non conoscevo quella creatura vecchia e malata, e non amavo la sua

compagnia. Si dice che su mondi come Avalon, Newholme e Prometeo la vecchiaia e la malattia arrivano lentamente; le leggende narrano che su Vecchia Terra, dietro alle sue mura scintillanti, la morte è stata bandita. Ma Avalon, Newholme e Prometeo erano molto lontani, e Vecchia Terra era sigillata e a noi preclusa, e io ero da sola su Lilith con un'estranea nel mio specchio. E così mi recai al di là del regno umano, oltre il limite massimo del nostro corpo, nell'umida oscurità di Croan'dhenni, dove si sussurrava che era possibile trovare una nuova vita. Volevo guardare ancora una volta nello specchio e ritrovare la vecchia amica che avevo perduto.

Invece trovai altri stranieri.

Il primo era il signore del dolore stesso, signore della mente, signore della vita, arbitro di vita e di morte. Prima del mio arrivo, aveva regnato qui per circa quarant'anni standard. Era un Croand'hic, uno del posto, una grande cosa a bulbo, con gli occhi sporgenti e la pelle verde bluastra a chiazze, la grottesca parodia di un rospo, con sottili braccia snodate e tre lunghe fauci verticali simili a nere, umide ferite nella sua carne maleodorante. Quando posai lo sguardo su di lui, percepii la sua debolezza: era immensamente grasso, un mare di ciccia tremolante, con un odore di uova marce, mentre le guardie e i servitori croand'hic erano solidi e muscolosi. Ma per rovesciare il signore della mente, devi diventare lui. Quando iniziammo il gioco della mente, io vinsi la sua vita e mi svegliai in quell'orribile corpo.

Non è facile per una mente umana entrare in una pelle aliena; per un giorno e una notte ero rimasta in quella carne ripugnante, a visionare immagini, suoni e odori senza senso come le scene di un incubo, a urlare, cercando di riprendere il controllo e la salute mentale. Sono sopravvissuta: un trionfo dello spirito sulla carne. Quando fui pronta, venne indetto un altro gioco della mente, e questa volta riemersi con il corpo che desideravo.

Era una donna umana, di trentanove anni secondo i suoi calcoli, sana, con un viso inespressivo ma il corpo robusto, una giocatrice d'azzardo professionista che era arrivata su Croan'dhenni per la partita finale. Aveva lunghi capelli castano rossicci, e occhi verde-azzurri che mi ricordavano i mari di Gulliver. Era forte, ma non abbastanza. In quei giorni lontani, prima dell'arrivo di Khar Dorian e della sua fiumana di schiavi, pochi umani trovavano la strada per Croan'dhenni. La mia scelta era limitata: presi lei.

Quella notte mi guardai di nuovo allo specchio. Era ancora la faccia di un'estranea: capelli troppo lunghi, occhi del colore sbagliato, un naso dritto come la lama di un coltello, una bocca cauta e guardinga che aveva sor-

riso troppo poco.

Anni dopo, quando quel corpo cominciò a tossire sangue per qualche infernale pestilenza degli acquitrini croan'dhic, feci costruire una stanza con specchi di ossidiana per incontrare ogni nuova straniera. Gli anni passano più rapidamente di quanto mi piace pensare mentre quella stanza resta chiusa e inviolata, ma a un certo punto arriva sempre il giorno in cui so che varcherò di nuovo quella soglia, e allora i miei servi salgono le scale e puliscono gli specchi neri fino a ottenere uno scuro splendore, e quando il gioco della mente è terminato, entro là da sola, mi tolgo i vestiti, e resto ferma o ruoto, danzando lentamente con le immagini di altri.

Alti zigomi affilati e occhi scuri immersi in profonde cavità sotto la sua fronte. Una faccia a cuore incorniciata da una nuvola di capelli neri arruffati, grandi seni pallidi punteggiati di marrone.

Muscoli tesi e tonici guizzano sotto la pelle marrone rossiccia unta d'olio, lunghe unghie acuminate come artigli, un piccolo mento a punta, capelli castani ispidi come fili metallici disegnano strisce sottili sul cuoio capelluto e fino a metà della schiena, il caldo profumo di fregola persistente tra le cosce. Le mie cosce? In migliaia di mondi, l'umanità cambia in mille modi diversi.

Il cranio massiccio guarda giù il mondo da quasi tre metri d'altezza, il pelo e i capelli mescolati in una criniera leonina splendente come oro battuto, la forza incisa a grandi lettere in ogni osso e tendine, il vasto petto liscio con i suoi inutili capezzoli rossi, la stranezza del lungo, morbido pene tra le mie gambe. Una stranezza per me eccessiva; il pene restò molle per tutti i mesi in cui usai quel corpo, e quell'anno la mia stanza degli specchi venne aperta soltanto due volte.

Un viso molto simile all'unico che ricordo. Ma posso fidarmi della mia memoria? Un secolo era finito in cenere, e io non conservavo alcun ricordo delle facce che avevo avuto. Della mia lontanissima giovinezza restava solo il fiore di vetro. Ma quella fanciulla aveva corti capelli castani, un sorriso, occhi verde-grigi. Forse il collo era troppo lungo, i seni troppo piccoli, ma era vicina, familiare, finché diventò anziana e arrivò il giorno in cui intravidi un'altra estranea camminare al mio fianco dentro le mura del castello.

E adesso la bambina posseduta. L'immagine nello specchio sembra la figlia dei miei sogni, quella che avrei potuto dare alla luce se fossi stata molto più bella. Me la portò Khar, un regalo, disse, il regalo più bello in assoluto, per ripagarmi di averlo trovato grigio e impotente, con la voce roca e

la faccia sfregiata, e averlo reso giovane e aitante.

Avrà undici anni, forse dodici. Il suo corpo è magro e sgraziato, ma racchiude in sé una bellezza in procinto di fiorire. I seni stanno sbocciando adesso, e il sangue le è venuto la prima volta meno di mezzo anno fa. Ha i capelli oro e argento, lunghi e lisci, una cascata scintillante che le arriva quasi fino ai piedi. Gli occhi sono grandi nella piccola faccia, e di un viola scuro purissimo. I lineamenti sembrano scolpiti. È stata creata per essere così, non ci sono dubbi: l'eccellenza nell'ingegneria genetica ha conferito agli Shrikan l'esclusiva in questo campo, e i ricchi di Lilith e di Fellanora hanno comprato da loro una bellezza mozzafiato.

Quando Khar me la portò, aveva meno di sette anni, la sua mente se n'era già andata, un animaletto piagnucoloso che strepitava in una camera buia e chiusa a chiave dentro il suo cranio. Khar dice che era così quando la comprò, figlia spodestata di un Fellanei, un barone disonesto privato del titolo e giustiziato per crimini politici, i cui familiari, amici e servitori furono uccisi insieme a lui o trasformati in fatui giocattoli sessuali per i nemici vittoriosi. Questo è quello che dice Khar, e il più delle volte gli credo anche.

Lei è più giovane e graziosa di quanto io ricordi di essere mai stata, perfino nella mia lontana adolescenza su Ash, dove un ragazzo senza nome mi regalò un fiore di vetro. Spero di indossare questa piacevole carne almeno per tanti anni quanti ne ho trascorso nel corpo in cui sono nata. Se resto qui abbastanza a lungo, forse arriverà il giorno in cui potrò guardarmi in uno specchio nero e vedere di nuovo la mia faccia.

Uno per volta salgono da me: attraversare la Saggezza per rinascere, o almeno così sperano.

In alto sopra gli acquitrini, all'interno della torre, ho fatto i preparativi per loro nella camera del cambiamento, accanto al mio modesto trono. Il Manufatto non fa una grande impressione. È una specie di larga scodella rozzamente sbazzata in una duttile lega aliena color grigio antracite e vagamente tiepida al tatto, con sei nicchie spaziate in modo regolare lungo il bordo. Sono dei sedili: duri, stretti e scomodi, disegnati evidentemente per corporature non umane, ma comunque dei sedili. Dal centro della ciotola si erge una colonna slanciata, che termina con un altro sedile; la coppa sgraziata che mette su un piedistallo - trovate voi il nome che più vi piace - il signore del dolore, il signore della mente, il signore della vita, colui che dà e colui che toglie, il gestore, l'elemento che mette in moto, il padrone. Io

sono tutto questo, e altri prima di me, la catena risale fino a La Bianca, e forse prima ancora, agli ignoti costruttori che hanno dato forma al Manufatto nell'oscurità di eoni lontani.

Se la sala ha un aspetto drammatico, lo deve a me. Le pareti e il soffitto sono ricurvi, e realizzati laboriosamente con migliaia di pezzetti di ossidiana lucidata. Alcuni di questi tasselli sono tagliati molto sottili, così la luce grigia del sole croan'dhic riesce a penetrare. La stanza è di un solo colore, ma con migliaia di sfumature e, per chi sa vedere, forma uno splendido mosaico di vita e di morte, sogni e incubi, dolore ed estasi, eccesso e penuria, tutto e niente, ogni cosa che sfuma nell'altra, tutto attorno, senza fine, in cerchio, il verme che si mangia la coda in eterno. Ogni pezzo è singolo, fragile e affilato come un rasoio, e ognuno fa parte di un quadro più grande, che è vasto, nero e fragile.

Mi spogliai e consegnai i miei abiti a Rannar, che piegò ogni indumento con cura. La scodella è senza coperchio e a forma di uovo. Mi arrampicai lungo la colonna centrale e mi sedetti nella posizione del loto, il miglior compromesso possibile tra le linee del Manufatto e il fisico umano. Le pareti interne del marchingeo cominciarono a trasudare; perle di un lucente fluido rosso nerastro, ogni globulo diventava sempre più grosso e pesante fino a scoppiare. Rivoli colavano lungo le pareti lisce e curve, e si raccoglievano sul fondo. La mia pelle nuda bruciò venendo a contatto con il fluido. Il flusso diventò più rapido e denso, mentre il fuoco risaliva lungo il mio corpo, finché mi ritrovai immersa per metà.

«Falli entrare» dissi a Rannar. Quante volte ho pronunciato quelle parole? Ho perso il conto.

I premi venivano portati dentro per primi. Khar Dorian entrò con il ragazzo tatuato. «Qui» gli disse bruscamente Khar indicando un sedile, e intanto mi sorrideva in modo lascivo, e il giovane duro, il killer, quel pazzo scatenato e sanguinario si staccò dalla sua scorta e prese il posto a lui assegnato. Braje, la mia biomedico, introdusse la donna. Erano simili anche loro: pallide, sovrappeso, morbide. Braje ridacchiava mentre chiudeva le manette della sua sorvegliata compiacente. Il cucciolo di G'vhern lottò, i muscoli agili si contorcevano, le grandi ali sbattevano insieme con un rombo drammatico ma tutto sommato innocuo mentre l'enorme e minaccioso Jonas con i suoi uomini lo cacciava a forza nel suo sedile. Una volta che gli furono fissate le manette, Khar Dorian sogghignò e il G'vhern emise un fischio acutissimo che fece dolore le orecchie.

Craimur Delhune dovette essere portato dentro di peso dagli aiutanti e

mercenari di Khar. «Qui» dissi, facendo segno con la mano, e loro lo deposero con malagrazia in una delle nicchie. Il suo viso grinzoso, avvizzito era rivolto verso di me, gli occhi semiciechi dardeggiavano per la stanza simili a bestiole selvatiche, la bocca succhiava avidamente, come se fosse già rinato e stesse poppando dal seno materno. Non vedeva alcun mosaico; per lui era solo una stanza buia con pareti di vetro nere.

Rieseen Jay entrò con sussiego, annoiata dalla mia sala prima ancora di esserci entrata. Vide il mosaico, ma gli diede solo un'occhiata di sfuggita, come se non fosse degno della sua attenzione, troppo noioso da esaminare. Invece dedicò un lento sguardo circolare alle nicchie, ispezionando ogni premio come un macellaio esamina la carne. Indugiò a lungo davanti al cucciolo di drago, visibilmente compiaciuta dei suoi sforzi per liberarsi, della sua paura evidente, del modo in cui sibilava e le fischiava contro, fissandola con occhi lucidi e feroci. Allungò una mano per toccargli un'ala, e fece un balzo indietro, ridendo, quando il G'vhern la morse. Alla fine scelse una nicchia e vi si sdraiò languidamente in attesa dell'inizio del gioco.

Per ultimo entrò Kleronomas.

Vide subito il mosaico, si fermò, alzò gli occhi per osservarlo, i suoi occhi cristallini scannerizzarono lentamente tutta la stanza, soffermandosi ora qui ora là per esaminare qualche dettaglio in particolare. Impiegò così tanto tempo che Rieseen Jay si spazientì, e gli brontolò di prendere posto. Il cyborg la studiò, con la sua faccia di metallo inespressiva. «Calma» le disse.

Finì con comodo il suo studio della cupola, e solo allora si sedette nell'ultima nicchia rimasta vuota. Prese posto come se tutti i sedili fossero stati liberi e lui avesse scelto quello, di sua volontà.

«Sgomberate la stanza» ordinai. Rannar si inchinò e fece cenno a Jonas, a Braje e agli altri di uscire. Khar Dorian fu l'ultimo ad andarsene, e nel prendere congedo mi fece un gesto. Che cosa voleva dire? Forse, buona fortuna? Udii Rannar sigillare la porta.

«E adesso?» domandò Rieseen Jay.

Le lanciai un'occhiata che la zittì. «Siete tutti seduti sul Seggio Periglioso» annunciai. Cominciavo sempre con quelle parole. Nessuno capiva mai. Questa volta, forse Kleronomas... Guardai la maschera che era la sua faccia. Nel cristallo dei suoi occhi vidi un leggero movimento, e cercai di capire che cosa significasse. «Nel gioco della mente non ci sono regole. Io invece ho delle regole per quando sarà terminato, e sarete di nuovo nel mio regno.

«Per quelli di voi che sono qui contro la propria volontà: se siete forti abbastanza da conservare la vostra carne, è vostra per sempre. Ve la do gratuitamente. Nessun premio gioca mai più di una volta. Tenetevi stretto il corpo in cui siete nati, e alla fine Khar Dorian vi riporterà nel mondo su cui vi ha trovato e vi darà mille standard e la libertà.

«Per i giocatori che oggi vincono la rinascita, che rinascono in una carne diversa alla fine del gioco: ricordate che ciò che avete vinto o perso dipende da voi, per cui risparmiatemi rimpianti e recriminazioni. Se non siete soddisfatti dell'esito della partita, potete ovviamente giocare di nuovo. Se avete i soldi per pagare.

«Un ultimo avvertimento, per tutti. Farà male. Farà male al di là di ogni vostra immaginazione.»

Detto questo, diedi inizio al gioco della mente.

Ancora una volta.

Che cosa si può dire sul dolore?

Le parole ne possono far intravedere solo l'ombra. La realtà di un dolore fisico intenso, acuto, non ha paragoni e va oltre le possibilità del linguaggio. Il mondo ci è fin troppo presente, giorno e notte, ma quando soffriamo, quando soffriamo davvero, si dissolve, svanisce e diventa un fantasma, una vaga memoria, una sciocchezza senza importanza. Tutti gli ideali, sogni, amori, paure, pensieri che possiamo avere avuto diventano tutto sommato irrilevanti. Siamo soli con il nostro dolore, è l'unica forza rimasta nell'universo, l'unica cosa concreta, l'unica che conta, e se il dolore è abbastanza forte e dura a lungo, se è il genere di agonia che continua senza darci respiro, allora tutto quello che costituisce la nostra umanità svanisce e il fiero, sofisticato computer che è il cervello umano può elaborare un unico pensiero: "Basta! Fatelo cessare!".

E se il dolore alla fine smette, in seguito, con il passare del tempo, anche la mente che lo ha sperimentato diventa incapace di comprenderlo, di ricordare quanto era orribile, di descriverlo e di affrontare la terribile verità di come ci si sentiva quando era presente.

Nel gioco della mente, l'agonia del dolore non è paragonabile ad alcun'altra sofferenza, a nient'altro che abbia mai sperimentato.

È un tipo di dolore che non colpisce a livello fisico, non lascia lividi, cicatrici, ferite, segni per indicare il suo passaggio. Tocca direttamente la mente con un'agonia che va al di là di quanto io sia capace di dire. Quanto dura? Una domanda per i relativisti: dura l'infinitesima parte di un micro-

secondo e dura in eterno.

Le Saggezze di Dam Tullian padroneggiano un centinaio di discipline della mente e del corpo, e insegnano ai loro accoliti una tecnica per isolare il dolore, dissociandosi da esso, allontanandolo e quindi trascendendolo. Ero stata una Saggezza per metà della mia vita quando partecipai per la prima volta al gioco della mente. Usai tutto quello che mi era stato insegnato, tutti i trucchi e le verità che avevo acquisito e che avevo imparato a utilizzare. Furono del tutto inutili. Quello era un dolore che non colpiva il corpo, non correva lungo i nervi, era un dolore che riempiva la mente in modo così totale e devastante che nemmeno la parte più piccola di te rimaneva libera di pensare, progettare o meditare. Il dolore era te, e tu eri il dolore. Non c'era niente da cui dissociarsi, nessun fresco santuario del pensiero dove rifugiarsi.

Il dolore mentale era infinito, eterno, e c'era un solo modo sicuro per uscire da quella incessante, inconcepibile agonia. Era un modo antico, l'unico vero, il balsamo che ha alleviato la pena di miliardi di uomini e donne, e anche dei più piccoli animali presenti in campo, fin dall'origine del tempo: l'oscuro signore del dolore, il mio nemico, il mio amante. Ogni volta di nuovo, desiderando solo la fine della sofferenza, corsi verso il suo nero abbraccio.

La morte mi prese, e il dolore cessò.

In una pianura vasta e piena di echi, un luogo oltre la vita, aspettai l'arrivo degli altri.

Pallide ombre emergono dalle nebbie. Quattro, cinque, sì. Abbiamo forse perso qualcuno? Non mi sorprenderebbe. In tre giochi su quattro, uno dei giocatori trova la sua verità nella morte e smette di cercare. E questa volta? No. Vedo le sei ombre uscire dai turbini della foschia, ci siamo tutti, mi guardo attorno un'altra volta, e conto: tre, quattro, cinque, sei, sette, e con me otto.

Otto?

C'è qualcosa che non va. Sono stordita, disorientata. Lì vicino c'è qualcuno che sta urlando. Una bambinetta, dal viso grazioso, innocente, con abiti color pastello e deliziosi gioielli. Non sa come è arrivata qui, non capisce, ha lo sguardo perduto e infantile, e troppo fiducioso, il dolore l'ha risvegliata da un languore da polveredisogno in una strana terra piena di paura.

Alzo una mano piccola e forte, fisso le dita marroni grassocce, la parte

callosa vicino al pollice, le grandi unghie smussate, smangiate fino all'osso. Stringo il pugno, un gesto familiare, e dal ferro della mia volontà e dal mercurio del mio desiderio nella mia mano prende forma uno specchio. Nelle sue voragini riflettenti scorgo una faccia. È il viso di una donna al tempo stesso dura e forte, con profonde rughe attorno agli occhi grigi a forza di strizzarli davanti a soli alieni e una bocca grande, non priva di una certa generosità, un naso fratturato che non è più tornato diritto, corti capelli castani in perenne disordine. Una faccia serena. In questo momento mi dà conforto.

Lo specchio si dissolve in fumo. La terra, il cielo, tutto è in mutazione e incerto. La graziosa bambinetta continua a chiamare il suo papà. Alcuni degli altri mi guardano, perduti. C'è un giovane, con un viso non particolarmente bello, i capelli neri tirati indietro e coperti di piume colorate come andava di moda su Gulliver un secolo fa. Il corpo sembra agile, ma nei suoi occhi vedo qualcosa di duro che mi ricorda Khar Dorian. Riesen Jay sembra sbalordita, guardinga, spaventata, ma è ancora possibile riconoscerla; qualsiasi cosa si possa dire su di lei, ha un forte senso della propria identità. Forse sarà addirittura sufficiente. Il G'vhern incombe su di lei, molto più grande rispetto a come sembrava prima, il suo corpo brilla di olio quando allarga le ali demoniache facendo compattare la nebbia in lunghi nastri grigi. Nel gioco della mente non indossa manette; Riesen Jay lo fissa a lungo, e si rannicchia lontano da lui. Così fa anche un altro giocatore, una figura grigia coperta da una miriade di tatuaggi, con la faccia che è solo una pallida macchia indistinta, indefinita. La bambinetta continua a gridare. Mi volto, lasciandoli a loro stessi, e affronto l'ultimo giocatore.

Un uomo grande e grosso, la sua pelle ha il colore dell'ebano lucidato, con una venatura blu scuro dove i lunghi muscoli si flettono quando si stira. È nudo; ha la mascella squadrata e massiccia protesa in avanti, lunghi capelli gli incorniciano la faccia ricadendo oltre le spalle: sono bianchi e fruscianti come lenzuola pulite, candidi come la neve immacolata di un mondo dove gli uomini non hanno mai messo piede. Mentre lo osservo, il pene scuro si agita tra le sue gambe, si ingrossa, ha un'erezione. L'uomo mi sorride. «Saggezza» dice.

D'un tratto anch'io sono nuda.

Aggrotto la fronte, e ora indosso un'armatura a piastre di duralloy dorato, decorata con minacciose rune in filigrana, e sotto al braccio ho un elmo antico in tinta, con un cimiero di piume colorate. «Joachim Kleronomas» rispondo. Il suo pene cresce e si ingrossa fino a diventare una verga assur-

damente voluminosa che preme con forza contro la superficie piatta del suo stomaco. Lo copro, e copro anche lui, con un'uniforme uscita da un libro di storia, tutta nera e argento, con il globo blu e verde di Vecchia Terra ricamato sulla manica destra e due galassie d'argento che vorticano sul colletto.

«No» obietta lui divertito. «Non ho mai raggiunto questo grado» e le galassie scompaiono, sostituite da sei stelle d'argento disposte ad anello. «E per la maggior parte del tempo, Saggezza, sono stato fedele ad Avalon, non a Vecchia Terra.» La sua uniforme è meno marziale e più pratica: una semplice tuta grigioverde con la cintura di stoffa nera e una tasca piena di penne. Resta soltanto il cerchio di stelle d'argento. «Così» dice lui.

«No» ribatto io. «Ancora non va bene.» E quando ho finito di parlare, resta soltanto l'uniforme. Dentro al tessuto, la carne è scomparsa, sostituita da una ridicola imitazione d'argento, una cosa vuota e scintillante con un tostapane al posto della testa. Ma solo per un istante, poi riappare l'uomo, aggrottato, infelice. «Crudele» mi dice. Il suo pene turgido preme contro il tessuto all'altezza del cavallo.

Dietro di lui, l'ottavo uomo, il fantasma che non dovrebbe essere lì, lo spettro fuori posto, emette un lieve sussurro, un suono simile al fruscio delle foglie secche trasportate da un freddo vento autunnale.

L'intruso è una creatura minuta, indistinta. Devo guardare con grande attenzione per riuscire a vederlo. È molto più piccolo di Kleronomas, e dà l'impressione di essere vecchio e fragile, anche se la sua carne è così inconsistente che è difficile esserne certi. Forse è una visione creata dal moto casuale della nebbia, un'eco rivestita di bianco spento, ma i suoi occhi" brillano e luccicano, come in trappola, e spaventati. Allunga un braccio verso di me. La carne della sua mano è opaca, tesa sopra ossa grigie e antiche.

Io indietreggio, incerta. Nel gioco della mente, il minimo tocco può essere una realtà devastante.

Dietro di me odo voci più forti, l'orribile grido selvaggio di qualcuno in un parossismo di paura. Mi volto.

Adesso è cominciato davvero. I giocatori stanno cercando le loro prede. Craimur Delhune, giovane e vitale, molto più muscoloso di un attimo fa, impugna una spada fiammeggiante e la rotea con destrezza davanti al giovane con i tatuaggi. Il ragazzo è in ginocchio, sta gridando, cerca di proteggersi alzando le braccia, ma la lama scintillante di Delhune attraversa senza trovare ostacoli la grigia carneombra, e taglia i fulgidi tatuaggi. Li

rimuove con precisione chirurgica, un colpo dopo l'altro, e quelli fluttuano nell'aria nebbiosa, lucenti immagini di vita liberate dalla grigia pelle in cui erano imprigionati. Delhune li afferra al volo e li ingoia interi. Dalle narici e dalla bocca aperta gli esce del fumo. Il ragazzo urla e si fa piccolo per la paura. Ben presto di lui resterà soltanto un'ombra.

Il G'vherm si è alzato in volo. Disegna cerchi sopra di noi, emettendo il suo acuto lamento tra il rombare delle ali.

Rieseen Jay pare averci ripensato. È ferma sopra la bambinetta piagnucolante, che di momento in momento diventa meno piccola. Jay si sta mutando in lei. Adesso è più vecchia, grassa, i suoi occhi sono sempre spaventati ma molto meno vacui. Ovunque lei giri la testa, appaiono degli specchi da cui esce un coro di rimproveri sarcastici per le sue grosse labbra umide. Il suo corpo continua a crescere, lacerando i poveri abiti lisi; dal mento le scende un rivolo di saliva. Lei se lo asciuga, piangendo, ma il rivolo non fa che aumentare, e adesso è striato di sangue. Ora è enorme, grassa, rivoltante. «Questa sei tu» dicono gli specchi. «Non distogliere lo sguardo. Guardati. Non sei una bambina. Guarda, guarda. Non sei graziosa? Non sei gradevole? Guardati, guardati.» Rieseen Jay incrocia le braccia, sorride con soddisfazione.

Kleronomas mi fissa con un giudizio freddo sulla faccia. Una striscia di tessuto nero mi benda gli occhi. Batto le palpebre, la fascia svanisce, lo guardo. «Non sono cieca» dico. «Li vedo. Non è la mia battaglia.»

La donna grassa è una specie di vagone, pallida e molle come una larva. È nuda e immensa, e a ogni occhiata di Jay diventa sempre più mostruosa. Enormi seni bianchi spuntano da faccia, mani, cosce, e i carnosì capezzoli marroni aprono bocche spalancate e cominciano a cantare. Un grosso pene verde compare sopra la sua vagina, si curva verso il basso, entra dentro di lei. Tumori fioriscono sulla sua pelle come un campo di fiori scuri. E dappertutto ci sono specchi che lampeggiano a intermittenza, riflettono, deformano e allargano, mostrandole implacabilmente tutto quello che lei è, registrando ogni grottesca fantasia che Jay le infligge. La donna grassa è a malapena umana. Da una bocca grande come la mia testa, senza gengive e sanguinante, essa emette un suono simile al lamento del dannato. La sua carne comincia a fumare e a fremere.

Il cyborg fa un cenno. Tutti gli specchi vanno in mille pezzi.

La nebbia è piena di pugnali, schegge di vetro argentato che volano da tutte le parti. Una arriva verso di me e la schivo. Ma le altre... virano come missili intelligenti, diventano una flottiglia aerea, attaccano. Rieseen Jay

viene trafitta mille volte, e il sangue le gronda dagli occhi, dai seni, dalla bocca aperta. Il mostro torna a essere una bimba che piange.

«Moralista» dico a Kleronomas.

Egli mi ignora, si volta a guardare Craimur Delhune e il ragazzo-ombra. I tatuaggi si infiammano a nuova vita sulla pelle del giovane, e nella sua mano compare una spada che prende fuoco. Delhune fa un passo indietro, spaventato. Il ragazzo colpisce la sua carne, mormora qualche imprecazione silenziosa, si alza con circospezione.

«Altruista» dichiaro «che va in aiuto del debole.»

Kleronomas si gira. «Io non giustifico la carneficina.»

«Forse li stai solo risparmiando per te stesso, cyborg» lo derido. «In caso contrario, è meglio che tu ti faccia spuntare in fretta le ali, prima che il tuo premio voli via.»

Il suo viso è di ghiaccio. «Il mio premio è davanti a me» dice.

«In un certo senso lo sapevo» replico, indossando il mio elmo piumato. La corazza che porto lancia riflessi dorati, la mia spada è una lama di luce.

La mia armatura è nera come il carbone e i disegni che la decorano, nero su nero, riproducono ragni, serpenti, teschi umani e facce distorte dalla sofferenza. La mia lunga spada dritta d'argento diventa di ossidiana, e si trasforma in una grottesca accozzaglia di barbigli, uncini e punte crudeli. Ha il senso del dramma, quel maledetto cyborg. «No» dico. «Non farò la parte del male.» Ho di nuovo la mia armatura d'oro e d'argento, scintillante, con le piume rosse e blu. «Indossalo tu quel costume, se ti piace tanto.»

È fermo davanti a me, nero e ripugnante, la visiera sollevata su un teschio sorridente. Kleronomas lo fa sparire. «Non ho bisogno di ornamenti scenici» dichiara. Il suo fantasma bianco grigiastro gli si agita accanto, tirandolo. Chi è? mi domando di nuovo.

«Bene» dico. «Allora lasciamo stare i simboli.»

La mia armatura sparisce.

Gli porgo la mano aperta, nuda. «Toccami, cyborg.»

Quando la sua mano si unisce alla mia, il metallo striscia lentamente lungo le sue scure dita affusolate.

Nel gioco della mente, ancora più che nella vita, immagine e metafora sono tutto.

Il luogo al di là del tempo, la pianura infinita avvolta nelle nebbie, il cielo algido e la terra incerta sotto di noi, sono tutte illusioni. È tutta opera mia, uno scenario - per quanto ultraterreno, surreale - dove i giocatori pos-

sono rappresentare i loro infami drammi di dominio e sottomissione, conquista e disperazione, morte e rinascita, stupro della carne e stupro della mente. Senza le mie raffigurazioni, la mia fantasia e quelle degli altri signori del dolore nel corso degli eoni, essi non avrebbero una terra sotto di sé né un cielo sopra la testa, nessun posto su cui appoggiare i piedi, né piedi da appoggiare. La realtà non fornisce nemmeno la modesta comodità dello spoglio paesaggio che io offro loro. La realtà è caos, insopportabile, al di fuori dello spazio e del tempo, priva di materia o di energia, senza limiti e quindi spaventosamente infinita e soffocantemente claustrofobica, orribilmente eterna e dolorosamente breve. In questa realtà i giocatori sono intrappolati; sette menti chiuse in una Gestalt telepatica, in un contatto così intimo che i più non lo reggono. E quindi indietreggiano, e la prima cosa che noi ricreiamo in un posto dove siamo le divinità (o i demoni, o entrambi) sono i corpi che ci siamo lasciati indietro. Ci rifugiamo in quelle pareti di carne, cercando di dare un ordine al caos.

Il sangue sa di sale, ma non c'è sangue, è solo un'illusione. La tazza contiene un liquido scuro e amaro, ma non esiste alcuna tazza, è solo un'immagine. Le ferite sono aperte, stillanti angoscia, ma non ci sono ferite, nessun corpo che possa essere ferito, sono tutte metafore, simboli, giochi di prestigio. Niente è reale e tutto può ferire, può uccidere, portare irreversibilmente alla follia.

Per sopravvivere i giocatori devono essere resilienti, disciplinati, stabili e spietati; devono possedere un'immaginazione vivida, un vasto vocabolario di simboli, una certa dose di intuito psicologico. Devono trovare il punto debole del loro avversario, e nascondere accuratamente le proprie fobie. Le regole sono semplici: credere a tutto, non credere a niente, aggrappati a se stessi e alla propria sanità mentale.

Perfino se ti uccidono, non significa niente, a meno che tu non creda di essere morto.

In questa piana illusoria, dove corpi troppo mutevoli vorticano e fingono attacchi nella solita pavana che ho già visto migliaia di volte, afferrando spade, specchi e mostri dall'aria per lanciarseli l'un l'altro come giocolieri impazziti, la cosa più spaventosa è un semplice contatto.

Il simbolismo è diretto, il significato è chiaro: carne contro carne, senza metafore, senza maschere, senza protezioni. Mente contro mente. Quando tocchiamo, tutti i muri si sgretolano.

Nel gioco della mente anche il tempo è illusorio; può scorrere in fretta o lentamente, seguendo il nostro desiderio.

Io sono Cyrain, dico a me stessa, nata su Ash, grande viaggiatrice, una Saggezza di Dam Tullian, signora del gioco della mente, padrona del castello di ossidiana, governatrice di Croan'dhenni, signora della mente, signora del dolore, signora della vita, integra, immortale e invulnerabile. Entra in me.

Le sue dita sono fredde e dure.

Ho partecipato altre volte al gioco della mente, ho stretto la mano di altri che si credevano forti. Ho visto cose nelle loro menti, nelle loro anime, in loro. In tunnel grigi e bui ho disegnato il graffito delle loro antiche cicatrici, le sabbie mobili delle loro insicurezze hanno inghiottito i miei stivali, ho fiutato il fetore delle loro paure, grosse bestie rigonfie che dimorano in un'oscurità viva e palpabile. Mi sono scottata le dita su carne ardente di desideri che non avranno un nome, ho strappato i veli ai loro segreti nascosti e poi ho preso tutto, sono stata loro, ho vissuto le loro vite, bevuto il freddo succo della loro conoscenza, rovistato tra le loro memorie. Sono nata una decina di volte, ho poppato da una decina di tette, ho perso una decina di volte la verginità, come maschio e come femmina.

Con Kleronomas fu diverso.

Ero in una grande caverna, piena di luci. Le pareti, il pavimento e il soffitto erano di cristallo semitrasparente, e tutto intorno a me guglie, coni e nastri ritorti si ergevano vividi, rossi e rigidi, freddi al tatto eppure vivi, e le fiammelle delle anime si aggiravano lì in mezzo, dappertutto. Una magica città cristallina all'interno di una grotta. Ho toccato la roccia più vicina, e la memoria è fluita dentro di me, una conoscenza chiara e nitida come il giorno in cui vi era stata impressa. Mi sono voltata e guardandomi intorno con occhi nuovi ho riconosciuto un ordine rigoroso dove all'inizio avevo percepito solo una bellezza caotica. Era perfetto. Restai senza fiato. Cercai dappertutto la parte vulnerabile, la porta di carne cancrenosa, la pozza di sangue, il posto del pianto, la zona torbida e caotica che deve esistere nel suo intimo, ma non trovai niente, assolutamente niente, solo perfezione, solo il liscio cristallo acuminato, di un rosso senza sfumature, illuminato da dentro, sempre più grande, mutevole eppure eterno. Lo toccai un'altra volta, posando la mano su un altro affioramento davanti a me, simile a una stalagmite. La conoscenza fu mia. Iniziai a camminare, toccando in giro, bevendo dappertutto. I fiori di vetro spuntavano da ogni parte, fantastiche corolle rosso scarlatto, fragili e belle. Ne colsi uno, lo annusai, ma non emanava alcun profumo. La perfezione intimidiva. Qual era il suo punto

debole? Dov'era, in quel diamante, l'impurità nascosta che mi avrebbe consentito di spezzarlo con un unico colpo deciso?

In lui non c'era decadimento. Dentro di lui non c'era traccia di degrado.

Non c'era posto per la morte.

Lì niente era vivo.

La sensazione di qualcosa di familiare.

E poi davanti a me prese forma il fantasma, grigio, emaciato, malfermo. Dai suoi piedi nudi salivano esili fili di fumo quando si posavano leggeri sui cristalli splendenti, e io sentii il lezzo della carne bruciata. E sorrisi. Lo spettro abitava il labirinto di cristallo, ma ogni contatto significava dolore e distruzione. «Avvicinati» dissi. Lui mi guardò. Potevo vedere le luci in fondo alla caverna attraverso la foschia della sua carne indefinita. Avanzò verso di me, e io gli aprii le braccia, entrai in lui, presi possesso di lui.

Mi sedetti sul balcone dell'altissima torre del mio castello, a bere una tazza di caffè corretto con il brandy. Le paludi erano sparite; al loro posto vedevo montagne aspre, fredde e lisce. Si elevavano tutt'intorno a me bianco-azzurrine, e dalla cima più alta volò una piuma di cristalli di neve portata da un vento regolare e senza fine. Il vento mi passava attraverso, ma io lo sentivo appena. Ero sola e in pace, il caffè era buono e la morte ancora lontana.

Lui uscì sul balcone, e si sedette sul parapetto. Il suo atteggiamento era disinvolto, insolente, sicuro di sé. «Ti conosco» disse. Era la minaccia finale.

Io non avevo paura. «Io conosco te» ribattei. «Devo evocare il tuo fantasma?»

«Sarà qui tra poco. Non si allontana mai da me.»

«No» dissi, poi sorseggiai un po' di caffè facendolo aspettare. «Sono più forte di te» annunciai. «Posso vincere la partita, cyborg. Hai fatto male a sfidarmi.»

Lui non disse niente.

Appoggiai la tazzina, vuota, ci passai attraverso la mano, sorrisi vedendo il mio fiore di vetro crescere e allargare i suoi petali trasparenti e incolori. Sul tavolo guizzò un frammento di arcobaleno.

Lui si accigliò. Il colore penetrò nel mio fiore, che divenne flaccido e appassì. L'arcobaleno scomparve. «L'altro non era reale» disse. «Un fiore di vetro non è vivo.»

Sollevai la sua corolla, indicai il gambo rotto. «Questo fiore sta moren-

do» dissi. Nelle mie mani, tornò a essere di vetro. «Un fiore di vetro dura per sempre.»

Lui trasmutò di nuovo il vetro in materia vivente. Era davvero ostinato. «Anche morendo, vive.»

«Osserva le sue imperfezioni» dissi. Le indicai, a una a una. «Qui è stato mangiato da un insetto, qui un petalo è cresciuto difforme, e queste macchie scure, quella è ruggine, qui è stato piegato dal vento; e guarda che cosa posso fare.» Presi tra pollice e indice il petalo più grande, bello, lo strappai, lo esposi al vento. «La bellezza non è una protezione. La vita è terribilmente vulnerabile. E in definitiva, tutto finisce così.» Il fiore nella mia mano diventò marrone, appassì e cominciò a marcire. Poco dopo comparvero i vermi, poi colò un nero liquame maleodorante, e alla fine diventò polvere. La soffiai via e da dietro il suo orecchio raccolsi un altro fiore. Di vetro.

«Il vetro è duro e freddo» obiettò lui.

«Il calore è un sottoprodotto del degrado, il figlio naturale dell'entropia» ribattei.

Forse avrebbe replicato qualcosa, ma non eravamo più soli. Lungo il bordo merlato del parapetto avanzava strisciando il fantasma, appoggiandosi su fragili mani bianco-grigiastre che lordavano di impronte insanguinate la purezza della mia pietra. Ci fissò senza parlare, un bianco sussurro semitrasparente. Kleronomas distolse lo sguardo.

«Chi è?» chiesi.

Il cyborg non rispose.

«Non ricordi neanche il suo nome?» domandai. Ancora silenzio. Io risi di lui e dello spettro. «Cyborg, tu mi hai giudicato ritenendo la mia moralità ambigua, le mie azioni corrotte, ma qualsiasi cosa io possa essere, non sono niente rispetto a te. Io rubo i loro corpi, tu hai preso la sua mente. È così, vero? È così?»

«Non era nelle mie intenzioni» dichiarò.

«Joachim Kleronomas è morto su Avalon settecento anni fa, proprio come dicono. Poteva rivestirsi di plastica e acciaio, ma dentro era comunque carne putrefatta, anche alla fine, e per tutta la carne arriva il momento in cui le cellule muoiono. Una sottile, brillante linea piatta sullo schermo nero di una macchina e un involucro di metallo vuoto. Fine della leggenda. Allora che cosa fanno? Prelevano il cervello e lo seppelliscono sotto qualche enorme monumento? Certo.» Il caffè era forte e dolce; qui non si raffredda mai, perché la mia volontà glielo impedisce. «Però non seppellisco-

no la macchina, vero? Quel costoso, sofisticato organismo cibernetico, la libreria digitale con la sua profusione di conoscenze, il cristallo matrice con tutte le memorie ibernate impresse. Troppo prezioso per buttarlo via. I bravi scienziati di Avalon lo hanno interfacciato con il sistema centrale dell'Accademia, vero? Quanti secoli sono passati prima che uno di loro decidesse di riutilizzare quel corpo cyborg, allontanando così anche la propria morte?»

«Neanche un secolo» rispose il cyborg. «Meno di cinquanta anni standard.»

«Avrebbe dovuto resettarti» dissi. «Ma perché? In fondo, alla guida ci sarebbe stato il suo cervello. Perché privarsi dell'accesso a tutta quella meravigliosa conoscenza, perché distruggere quelle memorie cristallizzate quando invece poteva assaporarle? Non era forse meglio poter disporre di tutta una seconda vita, poter accedere a una saggezza che non si era guadagnato, ricordare luoghi in cui non era mai stato e persone che non aveva mai conosciuto?» Alzai le spalle, e guardai il fantasma. «Povera creatura, se tu avessi giocato al gioco della mente, avresti potuto capire.»

Di che cosa può essere fatta la mente, se non di memorie? Chi siamo noi, in fondo? Solo quello che pensiamo di essere, né più né meno.

Puoi imprimere i tuoi ricordi nel diamante oppure in un blocco di carne putrida: è l'unica scelta possibile. A poco a poco la carne deve morire, e lasciare posto all'acciaio e al metallo. Solo le memorie incise nel diamante sopravvivono per governare il corpo. Alla fine non resta più carne, e gli echi delle memorie perdute sono incisioni spettrali nel cristallo.

«Lui si è dimenticato chi era» disse il cyborg. «O meglio, io mi sono dimenticato chi ero. Ho cominciato a pensare... lui ha cominciato a pensare di essere me.» Alzò lo sguardo, i suoi occhi incrociarono i miei. Erano di cristallo rosso, quegli occhi, e nel fondo potei scorgere un bagliore. Mentre lo guardavo, la sua pelle cominciò ad assumere una lucentezza decisa, nitida, argentea. E questa volta lo stava facendo da solo. «Tu hai le tue debolezze» disse, indicandomi.

Dove si stringeva attorno al manico della tazzina, la mia mano era diventata nera, con macchie di corruzione. Potevo sentire l'odore del disfacimento. La carne cominciò a squamarsi, e sotto vidi l'osso insanguinato, che si scolorava in lugubre candore. La morte risaliva lungo il mio braccio nudo, inesorabilmente. Suppongo che l'intenzione fosse quella di riempirmi di orrore. Provai solo disgusto.

«No» dissi. Il mio braccio tornò integro e sano. «No» ripetei, e adesso

ero di metallo, argento scintillante e immortale, gli occhi come due opali, con fiori di vetro che si attorcigliavano tra i capelli di platino. Potevo vedere la mia immagine balenare riflessa sul giaietto lucido del suo petto: ero bella. Forse riuscì a vedersi anche lui specchiato nel mio metallo cromato, perché girò la testa proprio in quel momento.

Sembrava così forte, ma su Croan'dhenni, nel mio castello di ossidiana, in questa casa di dolore e rinascita, dove viene praticato il gioco della mente, le cose non sempre sono come appaiono.

«Cyborg» gli dissi. «Sei perduto.»

«Gli altri giocatori...» cominciò lui.

«No» ribadì. «Lui sarà sempre tra te e qualsiasi vittima tu possa scegliere. Il tuo fantasma, la tua colpa. Non te lo permetterà. Tu non lo permetterai.»

Il cyborg non riuscì a guardarmi. «Sì» disse con voce alterata dal metallo e corrosa dalla disperazione.

«Vivrai in eterno» dissi.

«No, andrò avanti in eterno. È diverso, Saggezza. Posso dirti la temperatura esatta di qualsiasi luogo, ma non sono in grado di percepire il caldo e il freddo. Posso vedere gli infrarossi e gli ultravioletti, ingrandire i miei sensori fino a contare ogni poro della tua pelle, ma sono cieco a quella che penso sia la tua bellezza. Io desidero la vita, la vita vera, con il seme della morte che cresce inesorabilmente al suo interno e le dà senso.»

«Bravo» esclamai soddisfatta.

Finalmente lui mi guardò. Imprigionati in quella faccia di metallo scintillante c'erano due pallidi e sperduti occhi umani. «Perché?»

«Il mio senso me lo creo da sola, cyborg, e la vita è nemica della morte, non sua madre. Congratulazioni, hai vinto. E anch'io.» Mi alzai, mi allungai sopra il tavolo, infilai una mano nel suo nero torace gelido e gli strappai il cuore di cristallo dal petto. Lo sollevai e scintillava, via via più splendente, e i suoi raggi rossi danzavano come rubini sulle fredde montagne scure della mia mente.

Aprii gli occhi.

No, sbagliato, attivai ancora una volta i miei sensori, finché la scena nella camera del cambiamento non venne messa a fuoco con una chiarezza e un nitore che non avevo mai sperimentato. Il mio mosaico di ossidiana, nero su nero, adesso aveva centinaia di ombre, ognuna diversa dalle altre, il disegno era netto, preciso. Io sedevo in una nicchia lungo il bordo; al cen-

tro della scodella, la bambina-donna si mosse e spalancò i suoi grandi occhi viola. La porta si aprì e andarono verso di lei Rannar, sollecito, Khar Dorian, distaccato, cercando di nascondere la sua curiosità, e Braje che riacchiava mentre faceva le iniezioni.

«No» annunciai loro. La mia voce risuonò troppo fonda, troppo maschile. La aggiustai. «No, qui.» Adesso suonava più simile alla mia.

I loro sguardi erano come delle frustate.

Nel gioco della mente ci sono vincitori e perdenti.

L'interferenza del cyborg forse ebbe i suoi effetti, o forse no, magari prima del termine della partita lo schema sarebbe stato lo stesso. Craimur Delhune è morto; la notte scorsa hanno gettato il suo cadavere nelle paludi. Invece gli occhi della giovane consumatrice di polveredisogno hanno perso la loro vacuità, e lei si è messa a dieta, sta facendo ginnastica anche adesso, e quando Khar Dorian partirà, la riporterà su Gulliver, nelle tenute di Delhune.

Rieseen Jay si lamenta di essere stata imbrogliata. Credo che resterà qui, nella città dei dannati. Sarà una buona cura per la sua noia. Il G'hvern si sforza di parlare e ha elaborati simboli dipinti sulle ali. Il ragazzo tatuato è saltato dai bastioni del castello poche ore dopo il suo ritorno, e si è impalato sulle punte di ossidiana frastagliata in basso, battendo le braccia fino all'ultimo istante. Un paio di ali e due occhi feroci non hanno la stessa efficacia.

Ha cominciato a regnare un nuovo signore della mente, di sesso femminile. Ha comandato di iniziare la costruzione di un nuovo castello, una struttura di legno vivo, con le fondamenta affondate negli acquitrini, l'esterno ricoperto di rampicanti, fiori e altre cose viventi. «Attirerai gli insetti» l'ho avvertita. «Parassiti e zanzare, tarli del legno, ruggine delle piante nelle fondamenta, muffa sulle pareti. Dovrai dormire con una zanzariera sopra il letto. Dovrai uccidere in continuazione, giorno e notte. Il tuo castello di legno galleggerà su un miasma di piccole morti e in pochi anni i fantasmi di milioni di insetti affolleranno la notte le tue sale.»

«Però la mia dimora sarà calda e viva» ha replicato lei «mentre la tua era fredda e fragile.»

Ognuno ha i suoi simboli, immagino.

E le sue paure.

«Cancellalo» mi ha messo in guardia. «Svuota il contenuto del cristallo, altrimenti con il tempo ti consumerà e diventerai un altro fantasma nella

macchina.»

«Cancellarlo?» Mi metterei a ridere se il corpo-macchina me lo permettesse. Posso vederla attraverso. La sua anima è scarabocchiata su quel viso tenero, fragile. Posso contare i suoi pori e notare ogni minimo dubbio nelle pupille di quegli occhi viola. «Cioè cancellare me stesso. Il cristallo ci contiene entrambi, bambina. Tra l'altro, io non ho paura di lui. Tu non cogli l'essenziale. Kleronomas era di cristallo e il fantasma di carne: il risultato era inevitabile. Il mio caso è diverso. Io sono di cristallo come lui, e come lui vivrò in eterno.»

«Saggezza...» iniziò lei.

«Sbagliato» dissi.

«Cyraïn, se preferisci...»

«Ancora sbagliato. Chiamami Kleronomas.» Ero stata molte cose nelle mie lunghe e svariate vite, ma non ero mai stata una leggenda. Aveva un suo fascino.

La bimbetta mi guardò. «Io sono Kleronomas» disse con una vocina acuta, gli occhi pieni di confusione.

«Sì e no» risposi. «Oggi siamo tutt'e due Kleronomas. Abbiamo vissuto le stesse vite, fatto le stesse cose, immagazzinato le stesse memorie. Ma da oggi prenderemo strade diverse. Io sono di acciaio e cristallo, e tu sei una bambina in carne e ossa. Volevi la vita, dicevi. Abbracciala, è tua, con tutto ciò che comporta. Il tuo corpo è giovane e sano, sta cominciando adesso a fiorire, i tuoi anni saranno lunghi e pieni. Oggi pensi ancora di essere Kleronomas. E domani?

«Domani imparerai di nuovo che cos'è la lussuria, e aprirai le tue piccole cosce a Khar Dorian, e fremerai e griderai mentre lui ti porterà all'orgasmo. Domani partorirai figli nel sangue e nel dolore, e li guarderai crescere, invecchiare, partorire a loro volta dei figli e morire. Domani cavalcherai oltre le paludi e gli spodestati ti lanceranno doni, ti malediranno, ti loderanno e ti pregheranno. Domani arriveranno altri giocatori in cerca di corpi per rinascere, per avere un'altra possibilità e le astronavi di Khar atterreranno con un nuovo carico di premi, e tutte le tue certezze morali verranno messe alla prova, una volta e poi ancora, e si distorceranno assumendo nuove forme. Domani Khar, Jonas o Sebastian Cayle decideranno di avere aspettato abbastanza, e assaggerai il tradimento nel miele dei loro baci, e forse vincerai o forse perderai: di questo non v'è certezza. Ma una cosa posso promettere: dopodomani, tra lunghi anni, anche se non sembreranno lunghi una volta che saranno passati, la morte comincerà a crescere

dentro di te. Il seme è già stato piantato. Forse sarà una malattia sbocciata in uno dei piccoli seni delicati che Rannar amerebbe così tanto succhiare, forse sarà un sottile filo metallico stretto intorno alla gola mentre stai dormendo, forse l'improvvisa esplosione di un sole che spazzerà via questo pianeta. Comunque arriverà, e prima di quanto credi.»

«Accetto» rispose lei. E così dicendo sorrise; penso che parlasse seriamente. «Accetto tutto, ogni punto. Vita e morte. Sono stata senza di loro per molto tempo, Sag... Kleronomas.»

«Stai già cominciando a dimenticare» osservai. «Ogni giorno perderai più cose. Oggi ricordiamo entrambi. Ricordiamo le caverne di cristallo di Eris, la prima astronave su cui abbiamo prestato servizio, i lineamenti del viso di nostro padre. Ricordiamo quello che Tomas Chung disse quando decidemmo di non ritornare su Avalon e le ultime parole che pronunciò prima di morire. Ricordiamo l'ultima donna con cui abbiamo fatto l'amore, le sue forme e il suo odore, il sapore dei suoi seni, i gemiti che emetteva quando le davamo piacere. Deve essere morta e sepolta da ottocento anni, ma vive nei nostri ricordi. Però sta morendo nei tuoi, vero? Oggi tu sei Kleronomas. E lo sono anch'io, e sono anche Cyrain di Ash, e una piccola parte di me è ancora il nostro fantasma, povera anima mesta. Ma quando sarà domani, io mi terrò ben stretti tutti gli "io sono", mentre tu, tu sarai il signore della mente, o magari solo una schiava del sesso in qualche bordello profumato su Cymeranth, oppure una letterata su Avalon, comunque una persona diversa da quella che sei adesso.»

Lei capì, e accettò. «Quindi tu farai il gioco della mente in eterno» disse «e io non morirò mai.»

«Tu morirai» rettificai. «Con assoluta certezza. Kleronomas è immortale.»

«Come Cyrain di Ash.»

«Anche lei, sì.»

«E tu che cosa farai?» mi chiese.

Mi avvicinai alla finestra. Il fiore di vetro era lì, nel suo semplice vaso di legno, con i petali che riflettevano la luce. Alzai lo sguardo verso la fonte di quei raggi, il sole di Croan'dhenni che ardeva nel limpido cielo di mezzogiorno. Adesso lo potevo guardare direttamente, riuscivo a mettere a fuoco le macchie solari e le torri fiammeggianti delle sue protuberanze. Feci un piccolo aggiustamento alle lenti cristalline dei miei occhi, e il cielo vuoto si riempì di stelle, più di quelle che avevo mai visto fino ad allora, più di quelle che forse avrei mai immaginato.

«Che cosa farò?» dissi guardando quei campi di stelle che solo io potevo vedere. Mi fecero ricordare il mio mosaico di ossidiana. «Ci sono mondi su cui non sono mai stato» dissi alla mia gemella, a mio padre, a mia figlia, al mio nemico, alla mia immagine speculare, a qualsiasi cosa lei fosse. «Ci sono cose che ancora non conosco, stelle che neppure adesso posso vedere. Che cosa farò? Tanto per cominciare, tutto.»

Mentre parlavo, dalla finestra aperta entrò un grosso insetto a strisce, con sei ali sottilissime che vibravano nell'aria troppo veloci per la vista umana, anche se io potevo contare ogni singolo battito se così volevo. Si posò un attimo sul mio fiore di vetro, trovò che non aveva né odore né poline e volò di nuovo fuori. Lo guardai allontanarsi, diventare sempre più piccolo e scomparire in lontananza. Quando infine portai al massimo la visione da lontano, il piccolo insetto mortale era perduto tra gli acquitrini e le stelle.

"The Glass Flower" copyright © 1986 by Davis Publications, Inc. From "Isaac Asimov's Science Fiction Magazine", September 1986.

IL CAVALIERE ERRANTE

Una storia dei Sette Regni

Le piogge primaverili avevano ammorbidito il terreno, e Dunk non ebbe problemi a scavare la fossa. Scelse un punto sul versante occidentale della collina, per il vecchio che aveva sempre amato i tramonti. "Un altro giorno se n'è andato" diceva di solito con un sospiro "e chissà che cosa ci riserverà il domani, eh, Dunk?"

Be', un domani aveva portato loro la pioggia che li inzuppò fino alle ossa, il giorno successivo raffiche di vento umido e quello dopo ancora un brusco abbassamento della temperatura. Il quarto giorno il vecchio era troppo debole per montare in sella. E ora se n'era andato. Solo pochi giorni prima, mentre cavalcavano, aveva intonato la vecchia canzone del cavaliere che va a Città del Gabbiano per vedere una bella fanciulla, però cambiando il nome della città. "Vado ad Ashford per vedere la bella pulzella, ehi-oh, ehi-oh." Quel verso risuonava tristemente nella testa di Dunk mentre scavava.

Quando la buca fu abbastanza profonda, prese il vecchio tra le braccia e lo sollevò. Era stato un uomo piccolo e magro; senza la cotta di maglia,

l'elmo e la cintura della spada doveva pesare non più di un sacco di foglie. Dunk era molto alto per la sua età, un ragazzo dinoccolato dall'ossatura robusta di sedici o diciassette anni (nessuno lo sapeva con esattezza), più vicino ai sette piedi che ai sei, e che stava appena cominciando a mettere su un po' di carne. Il vecchio aveva lodato spesso la sua forza. Era sempre stato generoso di lodi. Era tutto quello che aveva da dare.

Lo adagiò sul fondo, poi stette per un po' a guardarlo dal ciglio della fossa. Nell'aria c'era di nuovo odore di pioggia, e sapeva che doveva riempire la buca prima che riprendesse a diluviare, ma gli riusciva penoso gettare la terra su quel vecchio volto stanco. "Dovrebbe esserci qui un septon, a recitare qualche preghiera per lui, ma ha soltanto me." Il vecchio aveva insegnato a Dunk tutto quello che sapeva su spade, lance e scudi, ma non era mai stato troppo bravo con le parole.

«Ti lascerei la tua spada, ma nella terra arrugginirebbe» disse alla fine, in tono di scusa. «Gli dèi te ne daranno una nuova, penso. Vorrei che tu non fossi morto, ser.» Fece una pausa, incerto. Non conosceva preghiere, o almeno nessuna dall'inizio alla fine; il vecchio era poco portato per le preghiere. «Eri un vero cavaliere, e non mi hai mai picchiato senza che me lo meritassi» disse alla fine «tranne quella volta a Maidenpool. Era stato il ragazzo della locanda a mangiare il pasticcio della vedova, non io, te lo avevo detto. Ma ormai non ha più importanza. Che gli dèi ti proteggano, ser.» Buttò un po' di terra nella fossa, poi cominciò a riempirla metodicamente, senza più guardare il corpo sul fondo. "Ha avuto una vita lunga" pensò Dunk. "Deve essere stato più vicino ai sessanta che ai cinquanta, e quanti uomini possono dire lo stesso?" Almeno era vissuto fino a vedere un'altra primavera.

Il sole era ormai tramontato quando diede da mangiare ai cavalli. Erano tre: la sua giumenta dalla schiena tutta insellata, il palafreno del vecchio e Tuono, il destriero, che veniva montato solo nei tornei oppure in battaglia. Il grande stallone sauro non era più scattante ed energico come un tempo, ma aveva ancora il suo sguardo vivido e lo spirito fiero, ed era il bene più prezioso che Dunk possedeva. "Se vendessi Tuono e il vecchio Castagna, con selle e briglie, ricaverei abbastanza argento per..." Dunk si incupì: l'unica vita che conosceva era quella dei cavalieri erranti, che si spostano di fortezza in fortezza, al servizio di questo o quel lord, combattendo le loro battaglie e mangiando alle loro mense, fino a quando la guerra finiva, e allora ripartivano. Ogni tanto c'era qualche torneo, anche se meno spesso di un tempo, e lui sapeva che durante gli inverni di carestia alcuni cavalieri

erranti si davano al brigantaggio, anche se il vecchio non lo aveva mai fatto.

"Potrei trovare un altro cavaliere errante che ha bisogno di uno scudiero che gli lucidi la cotta di ferro e curi i suoi animali" pensò. "O magari potrei andare in una città, a Lannisport o ad Approdo del Re, e unirmi alla guardia cittadina. Oppure..."

Aveva ammucchiato le cose del vecchio sotto una quercia. Nel borsellino di stoffa c'erano tre cervi d'argento, diciannove centesimi di rame e un granato scheggiato; come quasi tutti i cavalieri erranti, aveva investito la maggior parte della sua ricchezza terrena nelle armi e nei cavalli. Dunk ora possedeva una cotta di maglia che aveva ripulito migliaia di volte dalla ruggine; un mezzo elmo di ferro con un largo nasale e un'ammaccatura alla tempia sinistra; una cintura per la spada di vecchio cuoio marrone e una spada lunga in un fodero di cuoio e legno; un pugnale, un rasoio, una cote; gambiere e gorgiera, una lancia da guerra di frassino tornito lunga otto piedi con la punta di ferro aguzza e uno scudo di rovere bordato di metallo graffiato, con lo stemma di ser Arlan di Pennytree: un calice alato d'argento in campo marrone.

Dunk guardò lo scudo, raccolse la cintura della spada e lanciò un'altra occhiata allo scudo. La cintura era fatta per i fianchi magri del vecchio. Non poteva andare bene a lui, come del resto la cotta di maglia. Appese il fodero della spada a un pezzo di corda che si legò in vita, poi estrasse la spada lunga.

La lama era diritta e pesante, di ottimo acciaio ben forgiato, l'impugnatura era di legno rivestito di morbida pelle, il pomo una pietra nera levigata. Nella sua disadorna semplicità, era una spada che si teneva bene in mano, e Dunk sapeva quanto fosse affilata, avendola ripassata con la cote e un lungo coltello molte sere prima di dormire. "Sta bene nel mio pugno come è sempre stata bene nel suo" pensò "e a Campo di Ashford c'è un torneo."

Pièdolce aveva un'andatura più confortevole del vecchio Castagna, tuttavia Dunk era indolenzito e stanco quando scorse la locanda, un'alta costruzione di legno intonacato vicino a un ruscello. La luce calda che trapelava dalle finestre era così invitante che non poté resistere. "Ho tre cervi d'argento" si disse. "Basteranno per un buon pasto e tutta la birra che voglio."

Mentre smontava, un ragazzino nudo emerse dal ruscello e cominciò ad asciugarsi con una cappa marrone di tela ruvida. «Sei lo stalliere?» gli

chiese Dunk. Il bambino poteva avere al massimo otto o nove anni, magro-lino e pallido in viso, i piedi nudi incrostati di fango fino alle caviglie. Ma quello che colpiva di più in lui erano i capelli, che non c'erano. «Vorrei che il mio palafreno venisse strigliato, e dell'avena per tutti e tre. Te ne puoi occupare tu?»

Il ragazzino lo guardò con strafottenza: «Potrei, se volessi».

Dunk si accigliò. «Basta così. Sono un cavaliere, te la farò vedere io.»

«Non hai l'aria di essere un cavaliere.»

«Perché? I cavalieri sono tutti uguali?»

«No, però non sono come te. La cintura della tua spada è un pezzo di corda.»

«L'importante è che sostenga il fodero. Adesso pensa ai miei cavalli. C'è una moneta di rame per te se fai un buon lavoro, altrimenti una sberla sulle orecchie.» E senza aspettare di vedere la sua reazione, si voltò e spinse con una spalla il battente della porta.

A quell'ora si sarebbe aspettato di trovare la locanda affollata, invece la sala era quasi deserta. Un giovane signorotto con un elegante mantello damascato era accasciato su un tavolo, con la testa in una pozza di vino, e stava russando piano. Non c'era nessun altro. Dunk si guardò intorno perplesso, finché una donna piccola e tozza, con la faccia pallida, emerse dalla cucina e disse: «Siediti dove ti pare. Vuoi della birra o da mangiare?».

«L'una e l'altro.» Dunk scelse una sedia vicino alla finestra, lontano dall'uomo che dormiva.

«C'è del buon agnello arrostito con erbe aromatiche e delle anatre che ha cacciato mio figlio. Che cosa vuoi?»

Non mangiava in una locanda da sei mesi o forse più. «Tutti e due.»

La donna rise. «Be', in effetti sei grande abbastanza.» Riempì un boccale di birra e glielo portò al tavolo. «Vuoi anche una stanza per la notte?»

«No.» Dunk non avrebbe desiderato niente di meglio che un morbido materasso di paglia e un tetto sopra la testa, ma doveva stare attento al conio. Sarebbe andata ugualmente bene anche la nuda terra. «Un po' di cibo, della birra e mi rimetto in marcia per Ashford. Quanto dista da qui?»

«Un giorno di cavallo. Al bivio, dove c'è il mulino bruciato, gira a nord. Si sta occupando mio figlio dei tuoi cavalli, o è scappato via di nuovo?»

«No, è là» la rassicurò Dunk. «Sembra che non abbiate molti clienti.»

«Mezza città è andata ad assistere al torneo. Volevano andarci anche i miei figli, se gli davo il permesso. Un giorno, quando morirò, questa locanda sarà loro, ma il ragazzo preferirebbe diventare un soldato e andarse-

ne in giro a fare lo spacccone, mentre la ragazza è tutta sospiri e risatine ogni volta che passa un cavaliere. Giuro che non capisco il perché. Sono fatti come gli altri uomini, e non ho mai saputo che un torneo possa cambiare il prezzo delle uova.» Scrutò Dunk con curiosità; la spada e lo scudo le dicevano una cosa, la cintura di corda e la tunica di tessuto grezzo un'altra. «Sei diretto anche tu al torneo?»

Lui bevve un sorso di birra prima di rispondere. Era bruna e pastosa in bocca, come piaceva a lui. «Aye» disse. «Intendo presentarmi come campione.»

«Ah, sì?» replicò la locandiera, in tono abbastanza rispettoso.

Dall'altra parte della stanza, il signorotto alzò la testa dalla pozza di vino. Sotto la massa incolta di capelli castano chiaro e l'ispida barbetta bionda che gli ricopriva il mento, la sua faccia giallastra aveva un aspetto mal-sano. Si pulì la bocca, fissò Dunk e disse: «Ti ho sognato». La sua mano tremava quando puntò minaccioso l'indice nella sua direzione. «Stammi lontano, chiaro? Stammi lontano.»

Dunk lo guardò con aria incerta. «Mio signore?»

La locandiera gli si avvicinò. «Non badare a quello là, ser. Non fa altro che bere e parlare dei suoi sogni. Adesso ti porto da mangiare» disse allontanandosi.

«Mangiare?» Il signorotto pronunciò quella parola come fosse un'oscenità. Poi si alzò in piedi, appoggiandosi al tavolo per non cadere. «Sto per vomitare» annunciò. Il davanti della sua tunica era una rossa crosta di vecchie macchie di vino. «Volevo una puttana, ma qui non ce ne sono. Sono andate tutte al Campo di Ashford. Dèi misericordiosi! Ho bisogno di un po' di vino.» Uscì dalla sala con passo malfermo, e Dunk lo sentì salire le scale, canticchiando sottovoce.

"Un povero diavolo" pensò Dunk. "Ma come mai aveva l'impressione di conoscermi?" Ci rifletté un po', davanti al boccale di birra.

L'agnello era il più buono che avesse mai mangiato, e l'anatra era ancora meglio, cotta con ciliegie e limoni, e meno grassa del solito. La locandiera gli portò anche piselli al burro e pane d'avena ancora caldo di forno. "Ecco che cosa significa essere un cavaliere" pensò staccando l'ultimo pezzo di carne dall'osso. "Buon cibo e tutta la birra che vuoi, e nessuno a darti botte sulla testa." Bevve un altro boccale durante il pasto, un terzo per mandare giù tutto e un quarto perché non c'era nessuno a impedirglielo, e quando ebbe finito pagò la donna con un cervo d'argento ricevendo ancora come resto una manciata di monetine di rame.

Quando Dunk uscì dalla locanda era ormai buio pesto. Aveva la pancia piena e il borsellino un po' più leggero, ma si sentiva bene mentre si dirigeva verso le stalle. Udì il nitrito di un cavallo. «Piano, piccolo» diceva la voce di un ragazzo. Dunk affrettò il passo, preoccupato.

Trovò lo stalliere in sella a Tuono, con indosso l'armatura del vecchio. La cotta di maglia era più lunga di lui, e aveva dovuto inclinare indietro l'elmo sulla sua testa pelata, altrimenti gli sarebbe arrivato sugli occhi. Sembrava tutto intento nella parte, ed era molto buffo. Dunk si fermò sulla soglia e scoppiò a ridere.

Il ragazzo alzò lo sguardo, arrossì, e balzò a terra con un volteggio. «Mio signore, non intendevo...»

«Ladro» lo accusò Dunk, cercando di usare un tono severo. «Togliti subito quell'armatura, e ringrazia il cielo che Tuono non ti ha mollato un calcio su quella testa bacata. È un cavallo da guerra, non un pony da bambini.»

Lo stalliere si tolse l'elmo e lo lanciò sulla paglia. «Lo posso montare bene come te» dichiarò con fare sfrontato.

«Chiudi quella bocca, ne ho abbastanza della tua insolenza. Levati anche la cotta. Che cosa pensavi di fare?»

«Come faccio a parlare se tengo la bocca chiusa?» Il ragazzo si liberò della maglia di ferro, e poi la lasciò cadere per terra.

«Puoi aprire la bocca per rispondere» concesse Dunk. «Adesso raccogli quella cotta, puliscila e rimettila dove l'hai presa. E anche il mezzo elmo. Hai dato da mangiare ai cavalli, come ti avevo detto? E strigliato Pièdolce?»

«Sì» rispose il ragazzo togliendo la paglia dalla cotta di maglia. «Vai ad Ashford, vero? Portami con te, ser.»

La locandiera lo aveva già messo in guardia. «E tua madre che cosa direbbe?»

«Mia madre?» Il bambino fece una smorfia. «Non direbbe niente, è morta.»

Dunk rimase interdetto. La locandiera non era sua madre? Forse era solo un lavorante. La testa di Dunk era un po' annebbiata dalla birra. «Sei orfano, ragazzo?» chiese con esitazione.

«E tu?» ritorse il bambino.

«Lo sono stato» ammise Dunk. «Finché il vecchio non mi prese con sé.»

«Se mi prendi con te, posso farti da scudiero.»

«Non ho bisogno di scudieri» rispose lui.

«Tutti i cavalieri hanno bisogno di uno scudiero» dichiarò il ragazzo. «E tu sembri averne più bisogno degli altri.»

Dunk alzò una mano minaccioso. «E tu sembri avere bisogno di una bella sberla sulle orecchie. Riempimi un sacco di avena. Partirò per Ashford... da solo.»

Se il ragazzo era spaventato, lo nascondeva bene. Restò lì, fermo, in atteggiamento di sfida, con le braccia incrociate sul petto, ma quando Dunk ormai non ci sperava più, si voltò e andò a prendere l'avena.

Dunk si sentì sollevato. "Peccato che... ma qui alla locanda non gli manca niente, vive meglio che facendo lo scudiero a un cavaliere errante. Prendendolo con me non gli farei certo un favore."

Però ricordava bene la delusione del ragazzo. Quando montò in sella a Pièdolce e prese le briglie di Tuono, Dunk decise che un centesimo di rame lo avrebbe consolato. «Ecco, tieni, per il tuo aiuto.» Gli lanciò la moneta con un sorriso, ma l'altro non fece neanche il gesto di prenderla al volo. Cadde a terra, tra i suoi piedi nudi, e lì restò.

"La raccoglierà appena me ne sarò andato" pensò Dunk. Voltò il palafreno e lasciò la locanda, con gli altri due cavalli al seguito. Gli alberi erano illuminati dal chiarore della luna, il Cielo era senza nubi e punteggiato di stelle. Eppure mentre imboccava la strada si sentiva sulla schiena lo sguardo dello stalliere che, imbronciato e silenzioso, lo fissava.

Le ombre del pomeriggio si stavano allungando quando Dunk mise i cavalli al passo sul limitare del Campo di Ashford. Nel prato erano già stati montati sessanta padiglioni: alcuni piccoli, altri grandi, certi quadrati, altri rotondi, di stoffa, di lino oppure di seta, ma tutti dai colori sgargianti, con lunghi gonfaloni che ondeggiavano appesi al palo centrale, più variopinti di un campo di fiori selvatici, con rossi intensi e gialli solari, infinite tonalità di verde e blu, cupi neri, grigi e porpora.

Il vecchio aveva cavalcato con alcuni di quei cavalieri, altri Dunk li conosceva dai racconti ascoltati nelle locande o attorno a un fuoco da campo. Anche se non aveva mai imparato la magia del leggere e dello scrivere, il vecchio si era dimostrato inflessibile quando fu il momento di insegnargli l'araldica, spesso istruendolo mentre cavalcavano. Gli usignoli appartenevano a lord Caron delle Marche, abile con l'arpa alta come lo era con la lancia. Il cervo incoronato era di ser Lyonel Baratheon, la Tempesta-cheride. Dunk riconobbe il cacciatore dei Tarly, il viola lampeggiante di Casa Dondarrion, la mela rossa dei Fossoway. A destra ruggiva il leone dei

Lannister, oro in campo cremisi, a sinistra la tartaruga marina verde scuro degli Estermont nuotava in campo verde pallido. La tenda marrone sotto lo stallone rosso poteva essere solo di ser Otho Bracken, soprannominato il Bruto di Bracken da quando tre anni prima aveva ucciso lord Quentyn Blackwood in un torneo ad Approdo del Re. Dunk aveva sentito raccontare che ser Otho aveva colpito con tale violenza da sfondare con la sua ascia lunga smussata la visiera dell'elmo di lord Blackwood e la faccia che c'era sotto. Vide anche qualche vessillo Blackwood, sul margine occidentale del campo, il più lontano possibile da ser Otho. Marbrand, Mallister, Cargyll, Westerling, Swann, Mullendore, Hightower, Florent, Frey, Penrose, Stokeworth, Darry, Parren, Wylde... sembrava che ogni Casa dell'Ovest e del Sud avesse mandato ad Ashford un cavaliere o due a vedere la bella pulzella e sfidare in suo onore i campioni in lizza.

Eppure, per quanto fossero belli da guardare, sapeva che là, tra quei padiglioni, non c'era posto per lui. Una cappa di lana consunta sarebbe stata il suo unico riparo per la notte. Mentre i signori e i grandi cavalieri cenavano con capponi e maialini da latte, Dunk avrebbe mangiato un pezzo di manzo salato, secco e filamentoso. Sapeva fin troppo bene che se si fosse accampato tra quelle tende sgargianti avrebbe dovuto sopportare un silenzioso disprezzo e l'aperta derisione. Forse qualcuno lo avrebbe trattato con cortesia, ma in un modo che sarebbe stato quasi peggio.

Un cavaliere errante deve tenersi stretto il suo orgoglio, altrimenti è solo un mercenario. "Devo guadagnarli il mio posto tra quella gente. Se combatto bene, un lord potrebbe portarmi con sé nel suo castello. Allora cavalcherò in nobile compagnia, mangerò carne fresca ogni sera in una delle sue sale e avrò il mio padiglione nei tornei. Prima però devo battermi bene." A malincuore voltò la schiena al terreno di gara e condusse i cavalli sotto le piante.

Nei paraggi del campo principale, a mezzo miglio buono dalla città e dal castello, trovò un punto dove un'ansa del ruscello aveva formato una pozza profonda. Sui suoi bordi crescevano folte le canne e un grande olmo frondoso la sovrastava. Lì l'erba primaverile era più verde che in qualsiasi stemma cavalleresco e soffice al tatto. Era un angolo delizioso, che nessuno aveva ancora rivendicato. "Questo sarà il mio padiglione" si disse Dunk "rivestito di foglie più verdi dei vessilli degli Estermont e dei Tyrell." Per prima cosa sistemò i cavalli. Dopo che li ebbe accuditi, si spogliò e si immerse nell'acqua per lavare via la polvere del viaggio. "Un vero cavaliere è pulito e devoto" ripeteva sempre il vecchio, insistendo perché si lavassero

dalla testa ai piedi ogni volta che cambiava la luna, che puzzassero o no. Adesso che era un cavaliere, Dunk si ripromise di fare lo stesso.

Sedeva nudo sotto l'olmo godendosi il tepore dell'aria primaverile che gli asciugava la pelle, quando vide una libellula volare pigramente tra le canne. "Perché la chiamano 'mosca-drago'?" si chiese. "Non assomiglia per niente a un drago." Non che Dunk ne avesse mai visto uno. Il vecchio, però, sì, e da lui aveva sentito raccontare cento volte la storia di quando, da bambino, ser Arlan era stato portato dal nonno ad Approdo del Re, dove avevano visto l'ultimo drago l'anno prima che morisse. Era una femmina, verde, piccola e rachitica, con le ali raggrinzite. Nessuna delle sue uova si dischiuse mai. "Alcuni dicono che re Aegon l'abbia avvelenata" diceva il vecchio. "Pare sia stato il terzo Aegon, non il padre di re Daeron, ma quello chiamato Rovina-del-Drago o Aegon lo Sventurato. Temeva i draghi perché aveva visto quello dello zio divorare sua madre. Dalla morte dell'ultimo drago, le estati sono diventate più brevi e gli inverni più lunghi e più crudeli."

L'aria cominciò a rinfrescare appena il sole calò dietro le cime degli alberi. Quando Dunk sentì la pelle d'oca pizzicargli le braccia, sbatté la tunica e le brache contro il tronco dell'olmo per togliere il grosso della sporizia, poi li indossò di nuovo. L'indomani avrebbe cercato il maestro del torneo per farsi registrare in qualità di partecipante, ma quella sera aveva altre questioni da risolvere, se voleva sperare di gareggiare.

Non aveva bisogno di guardare la sua immagine riflessa nell'acqua per rendersi conto che il suo aspetto non era propriamente quello di un cavaliere, così si sistemò lo scudo di ser Arlan di traverso sulla schiena in modo che lo stemma fosse in bella mostra. Dopo avere messo le pastoie ai cavalli, Dunk li lasciò a pascolare nella folta erba verde sotto l'olmo, mentre lui si incamminava verso il terreno su cui si sarebbe disputato il torneo.

In tempi normali, il Campo era un bene comune, usato dal popolino della città di Ashford che viveva al di là del fiume. Adesso però era tutto diverso. Una seconda città era spuntata nella notte, una città di seta invece che di pietra, più grande e bella della sorella maggiore. Decine e decine di mercanti avevano montato le loro bancarelle ai bordi del prato, vendendo lana e frutta, cinture e stivali, pelli e falchi, terrecotte, gemme, oggetti in peltro, spezie, piume e merci di ogni genere. Giocolieri, maghi e teatranti si aggiravano tra la folla esercitando i loro mestieri... così come le puttane e i borsaioli. Per precauzione, Dunk tenne sempre una mano sul borsellino.

Quando sentì l'odore stuzzicante delle salsicce che sfrigolavano su un fuoco fumoso, gli venne l'acquolina in bocca. Ne comprò una con una moneta di rame, e un corno di birra per mandarla giù. Mentre mangiava guardò un cavaliere di legno dipinto combattere con un drago di legno dipinto. Per di più, la marionettista che muoveva il drago era piacevole a vedersi, una bella ragazza alta, con la pelle olivastra e i capelli neri di Dome. Era affusolata come una lancia e aveva poco seno, ma Dunk era affascinato dal suo viso e da come le sue agili dita facevano chiudere di scatto le fauci del drago e lo facevano scivolare tirando le cordicelle. Le avrebbe lanciato volentieri una moneta di rame, se ne avesse avuto da scialare, ma in quel momento aveva bisogno di tutto il suo denaro.

Tra i mercanti c'erano degli armaioli, come Dunk aveva sperato. Un Tyroshi con la barba blu a due punte vendeva elmi decorati, oggetti splendidi e bizzarri a forma di uccelli o di belve, con inserti d'oro e d'argento. Più in là trovò un artigiano che vendeva lame d'acciaio a poco prezzo e un altro dal lavoro molto più raffinato, ma quello che gli serviva non era una spada.

L'uomo che cercava era proprio in fondo alla fila, con una maglia di ferro sottile e un paio di guanti d'acciaio a scaglie esposti sul banco. Dunk li esaminò da vicino. «Lavori bene» disse.

«Sono il migliore.» Il fabbro era tarchiato, alto non più di cinque piedi, ma aveva il torace e le braccia muscolosi come quelli di Dunk. Barba nera, mani enormi e nemmeno un briciolo di umiltà.

«Mi serve un'armatura per il torneo» gli disse Dunk. «Una bella cotta di ferro, con gorgiera, gambiere e un elmo intero.» Il mezzo elmo del vecchio era della sua misura, ma voleva per il viso una protezione maggiore di quella che poteva offrire un semplice nasale.

L'armaiolo lo squadrò dall'alto in basso. «Sei grosso, ma ho armato uomini ancora più grossi.» Uscì da dietro il banco. «Abbassati, che voglio misurarti le spalle. Aye, e anche il tuo collo taurino.» Dunk si inginocchiò. Il fabbro gli appoggiò sulle spalle una striscia di cuoio grezzo con dei nodi, grugnì; gliela fece scivolare attorno alla gola, grugnì di nuovo. «Solleva il braccio; no, il destro.» Grugnì per la terza volta. «Adesso ti puoi alzare.» L'interno della gamba, la circonferenza del polpaccio e la misura del polso provocarono altri grugniti. «Ho dei pezzi sul carro che dovrebbero andarti bene» dichiarò alla fine. «Mente decorazioni in oro o argento, intendiamoci, solo del buon acciaio. Io faccio elmi che sembrano elmi, non maiali volanti o strana frutta esotica, ma i miei ti saranno più utili se ti arriva un

colpo di lancia in faccia.»

«È esattamente quello che sto cercando» rispose Dunk. «Quanto?»

«Ottocento cervi, perché voglio essere buono.»

«*Ottocento?*» Era più di quello che immaginava. «Io... vi potrei dare in cambio una vecchia armatura, adatta a un uomo più basso... un mezzo elmo, una cotta di maglia...»

«Steely Pate vende solo quello che fa con le sue mani» dichiarò l'uomo «però potrei magari riutilizzare il metallo. Se non è troppo arrugginita la prendo, e ti faccio seicento.»

Dunk avrebbe potuto implorare Pate di dargli l'armatura sulla fiducia, ma immaginava che genere di risposta avrebbe ottenuto. Aveva girato abbastanza con il vecchio per sapere che i venditori sono notoriamente diffidenti nei confronti dei cavalieri erranti, alcuni dei quali erano poco più che briganti. «Ti do due cervi d'argento adesso, e l'armatura e il resto dei soldi domani.»

L'armaiolo lo studiò per un momento. «Con due cervi d'argento puoi averla a nolo per un giorno. Dopo di che vendo l'armatura al prossimo acquirente.»

Dunk tirò fuori le monete dal borsellino e le mise nella mano callosa dell'uomo. «Avrai tutto. Intendo diventare un campione di questo torneo.»

«Davvero?» Pate diede un morso a una delle monete. «E rutti gli altri? Sono venuti solo per applaudirti, eh?»

La luna era ormai alta quando tornò al suo olmo. Dietro di lui, il Campo di Ashford era illuminato dalle fiamme delle torce. Gli arrivava ancora il suono dei canti e delle risate, ma il suo umore era tetto. Aveva in mente un unico modo per procurarsi il conio per l'armatura. E se fosse stato sconfitto... «Quello che mi serve è una sola vittoria» borbottò ad alta voce. «Non è sperare troppo.»

Il vecchio invece non aveva mai nutrito speranze di vittoria. Ser Arlan non aveva più partecipato a una giostra dal giorno in cui era stato disarcionato dal principe di Roccia del Drago, in un torneo a Capo Tempesta, molti anni prima. "Non tutti possono vantarsi di avere rotto sette lance contro il più valoroso cavaliere dei Sette Regni" diceva. "Non potevo sperare di fare meglio, perché dunque riprovarci?"

Dunk sospettava che l'età di ser Arlan c'entrasse più del principe di Roccia del Drago, ma non aveva mai osato dirlo. Il vecchio aveva il suo orgoglio, anche alla fine. "Diceva sempre che io sono forte e veloce; quello che

era vero per lui non deve per forza essere vero per me" si ripeté caparbiamente.

Stava attraversando un tratto di erba alta, rimuginando sulle sue possibilità, quando scorse il bagliore di un fuoco tra gli arbusti. "Che cosa sarà?" si chiese. Non si fermò a pensare. All'istante, con la spada in pugno, si apriva un varco tra le erbacce.

Balzò in avanti ruggendo e imprecando, per poi bloccarsi di colpo alla vista della figura seduta vicino al falò. «Tu!» Abbassò la spada. «Che cosa ci fai qui?»

«Sto cuocendo un pesce» rispose il ragazzo pelato. «Ne vuoi un po'?»

«Si può sapere come diavolo hai fatto ad arrivare fin qui? Hai rubato un cavallo?»

«Ho viaggiato sul retro di un carro, guidato da un tizio che portava al castello degli agnelli destinati alla tavola di lord Ashford.»

«Bene, allora è meglio che vai a vedere se c'è ancora, oppure che ti cerchi un altro carro. Non ti voglio tra i piedi.»

«Non puoi mandarmi via» ribatté il ragazzo impertinente. «Ne avevo abbastanza di quella locanda.»

«Non intendo tollerare oltre la tua insolenza» lo avvertì Dunk. «Dovrei caricarti subito sul mio cavallo e riportarti a casa.»

«Ad Approdo del Re?» rispose il ragazzo. «Ti perderesti il torneo.»

"Approdo del Re." Per un momento Dunk si chiese se lo stesse prendendo in giro, ma il ragazzo non poteva sapere che anche lui era nato là. "Probabilmente un altro miserabile del Fondo delle Pulci, e chi può dargli torto se ha voluto scappare da un posto come quello?"

Si sentì uno sciocco, lì con la spada in pugno davanti a un orfano di otto anni. Rimise la lama nel fodero con lo sguardo torvo, per far capire al ragazzo che con lui c'era poco da scherzare. "Dovrei almeno dargli una bella battuta" pensò, ma il bambino aveva un aspetto così gracile che non riuscì proprio a picchiarlo. Si guardò intorno. Il fuoco stava bruciando allegramente in mezzo a un ordinato cerchio di pietre. I cavalli erano stati strigliati e i vestiti erano appesi all'olmo, ad asciugare sopra le fiamme. «E quelli, che cosa ci fanno lì?»

«Li ho lavati» rispose il ragazzo. «E ho spazzolato i cavalli, acceso il fuoco e pescato questo pesce. Avrei montato il tuo padiglione, ma non l'ho trovato.»

«Eccolo, il mio padiglione.» Dunk fece un ampio gesto con la mano sopra la testa, indicando i rami del grande olmo che si stagliava sopra di loro.

«Quello è un albero» replicò il ragazzo, impassibile.

«È l'unico padiglione di cui un vero cavaliere ha bisogno. Preferisco dormire sotto le stelle che in una tenda fumosa.»

«E se si mette a piovere?»

«L'albero mi riparerà.»

«Ma gli alberi lasciano passare la pioggia.»

Dunk rise. «In genere, sì. Be', per la verità non ho denaro per permettermi un padiglione. E tu faresti meglio a girare quel pesce, altrimenti sarà bruciato da una parte e crudo dall'altra. Non potresti mai fare lo sguattero.»

«Potrei, se volessi» ribatté il ragazzo, ma girò il pesce.

«Che cosa è successo ai tuoi capelli?» gli chiese Dunk.

«I maestri me li hanno rasati.» Improvvisamente imbarazzato, il ragazzo tirò su il cappuccio della cappa marrone scuro, coprendosi la testa.

Dunk aveva sentito che a volte facevano così per curare i pidocchi o certe malattie. «Hai problemi di salute?»

«No» disse il ragazzo. «Come ti chiami?»

«Dunk.»

La piccola canaglia scoppiò a ridere, come se fosse la cosa più buffa che avesse mai sentito. «*Dunk* come "inzuppare"?» disse. «Ser Dunk? Non è un nome da cavaliere. È un'abbreviazione di Duncan?»

Lo era? Il vecchio lo aveva sempre chiamato Dunk e basta, almeno a quanto riusciva a rammentare, mentre della sua vita prima del vecchio non ricordava granché. «Sì, Duncan» rispose. «Ser Duncan di...» Dunk non aveva un altro nome, né una casata; ser Arlan lo aveva trovato che viveva come un selvaggio tra i bordelli e i vicoli di Fondo delle Pulci. Non aveva mai conosciuto né il padre né la madre. Che cosa doveva rispondere? "Ser Duncan di Fondo delle Pulci" non suonava molto cavalleresco. Poteva dire "di Pennytree", ma se poi gli avesse chiesto dove si trovava? Dunk non c'era mai stato, e anche il vecchio non ne aveva mai parlato tanto. Si rabbuiò per un momento, poi disse di botto: «Ser Duncan l'Alto». Lui era effettivamente alto, nessuno poteva sostenere il contrario, e suonava possente.

Ma il piccolo infiltrato non sembrò soddisfatto. «Mai sentito nominare.»

«Perché, tu conosci tutti i cavalieri dei Sette Regni?»

Il ragazzo lo guardò con sfrontatezza. «Quelli bravi, sì.»

«Io lo sono, e dopo il torneo lo sapranno tutti. E tu, ce l'hai un nome?»

Esitò. «Egg» rispose.

Dunk non rise. "In effetti la sua testa sembra proprio un 'uovo'. I bambini possono essere molto crudeli e gli adulti anche." «Egg» disse «dovrei bat-

terti a sangue e mandarti via, ma la verità è che non ho un padiglione e nemmeno uno scudiero. Se giuri di fare quello che ti dico, puoi stare con me per tutta la durata del torneo. Dopo di che vedremo: se decido che varrà la pena tenerti, avrai abiti con cui coprirti e cibo per riempirti la pancia. I vestiti potranno essere di tessuto grezzo e il cibo carne di manzo salata e pesce secco, e magari di tanto in tanto un po' di carne di cervo, quando non ci sono guardaboschi in giro, ma comunque non soffrirai la fame. E prometto di non picchiarti, a meno che non te lo meriti.»

Egg sorrise. «Sì, mio lord.»

«Ser» lo corresse Dunk. «Sono solo un cavaliere errante.» Si chiese se il vecchio lo stesse guardando dall'alto. "Gli insegnerò le arti del combattimento, quelle che tu hai insegnato a me, ser. Sembra un giovane promettente, forse un giorno diventerà un cavaliere."

Il pesce era ancora un po' crudo all'interno quando lo mangiarono, e il ragazzo non aveva tolto tutte le lisce, ma era comunque molto più gustoso della carne di manzo salata.

Accanto al fuoco che si stava spegnendo, Egg si addormentò subito. Dunk si sdraiò sulla schiena vicino a lui, con le grandi mani intrecciate dietro la testa, a guardare il cielo notturno. Poteva udire la musica che proveniva dall'arena del torneo, a mezzo miglio di distanza. C'erano stelle dappertutto, a migliaia. Una cadde mentre lui stava guardando: una striscia verde luminosa balenò nel buio e poi sparì.

"Una stella cadente porta fortuna a chi la vede" pensò Dunk. "Adesso tutti gli altri sono nei loro padiglioni, a guardare un soffitto di seta invece del cielo. Quindi la fortuna è soltanto mia."

La mattina, Dunk si alzò al canto del gallo. Egg era ancora lì, rannicchiato sotto la cappa di scorta del vecchio. "Bene, il ragazzo non è scappato via durante la notte, è già qualcosa." Lo svegliò pungolandolo con il piede. «Forza, che c'è da lavorare.» Il ragazzo si alzò quasi subito, stropicciandosi gli occhi. «Aiutami a sellare Pièdolce» gli disse Dunk.

«Che cosa c'è per colazione?»

«Manzo salato, *dopo* che avremo finito.»

«Sono così affamato che mi mangerei un cavallo» disse Egg. «Ser.»

«Mangerai il mio pugno se non fai subito quello che ti ho detto. Prendi le spazzole. Sono nella bisaccia. Sì, quelle.»

Insieme strigliarono il mantello sauro della giumenta, le posarono sul dorso la più bella sella di ser Arlan e strinsero bene il sottopancia. Dunk

vide che Egg lavorava bene, quando voleva.

«Penso che starò via quasi tutto il giorno» disse al ragazzo nel montare in sella. «Tu resta qui, e metti in ordine l'accampamento. Controlla che non si avvicinino *altri* ladri.»

«Posso avere una spada per cacciarli via?» chiese Egg. I suoi occhi erano azzurri, notò Dunk, molto scuri, quasi indaco. La calvizie li faceva sembrare enormi, non sapeva perché.

«No» rispose Dunk. «Basta un coltello. Ed è meglio che tu sia qui quando ritorno, chiaro? Prova a derubarmi e fuggire, e giuro che ti darò la caccia. Con i cani.»

«Ma tu non hai cani» puntualizzò Egg.

«Ne prenderò un paio apposta per te» ribatté Dunk. Fece girare il muso di Pièdolce verso il Campo e partì a un trotto sostenuto, sperando che quella minaccia bastasse a conservare il ragazzo onesto. A parte gli abiti che indossava, l'armatura che aveva nel sacco e il cavallo che montava, tutto quello che Dunk possedeva al mondo era in quell'accampamento. "Sono un vero pazzo a fidarmi così di quel ragazzo, ma in fondo è quello che il vecchio ha fatto con me" rimuginò. "Deve avermelo mandato la Madre perché possa ripagare il mio debito."

Quando attraversò il Campo, sentì i colpi di numerosi martelli provenire dalla riva del ruscello, dove i carpentieri stavano costruendo le barriere per la giostra e un'alta tribuna. Venivano montati anche nuovi padiglioni, mentre i cavalieri arrivati i giorni precedenti dormivano per recuperare i bagordi della notte o stavano facendo colazione. Dunk poteva sentire l'odore della legna bruciata e anche della pancetta affumicata.

A nord del Campo scorreva il Cockleswent, un affluente del grande Mander. Al di là del basso guado c'erano la città e il castello. Durante le sue peregrinazioni con il vecchio, Dunk aveva visto molte città in cui c'era il mercato. Quella era molto più bella della media; le case imbiancate a calce con i loro tetti di paglia avevano un aspetto grazioso. Quando era un bambino, si chiedeva spesso come dovesse essere vivere in un posto così, dormire ogni notte con un tetto sopra la testa e svegliarsi ogni giorno circondato dalle stesse pareti. "Magari presto lo saprò. Aye, e anche Egg. Potrebbe capitare. Ogni giorno succedono le cose più strane."

Il castello di Ashford era una struttura di pietra costruita su una base triangolare, con torri cilindriche alte trenta piedi in corrispondenza di ogni vertice, unite da grosse mura merlate. Dai bastioni garrivano stendardi arancioni, con il sole bianco e la V rovesciata dello stemma del suo signore.

Uomini in uniformi bianche e arancioni sorvegliavano le porte armati di alabarde, controllando la gente che entrava e usciva, ma apparentemente più intenti a scherzare con una bella lattaia che a impedire l'accesso a qualcuno. Dunk fermò il cavallo davanti a un uomo piccolo e barbuto che ritenne fosse il loro capitano, e gli chiese del responsabile del torneo.

«La persona che tu cerchi è Plummer, il maestro del torneo. Vieni, ti accompagno da lui.»

Nel cortile uno stalliere prese in custodia Pièdolce. Dunk si mise a tracolla lo scudo malconcio di ser Arlan e seguì il capitano delle guardie dietro le scuderie fino a un torrione d'angolo nel muro di cinta. Ripidi gradini di pietra portavano al camminamento superiore. «Vieni per inserire nella lizza il nome del tuo signore?» gli chiese il capitano mentre salivano.

«No, il mio.»

«Ah!»

L'uomo *aveva* sogghignato? Dunk non ne era certo. «È quella porta laggiù. Adesso ti lascio e torno alla mia postazione.»

Quando Dunk aprì la porta, l'uomo era seduto a un tavolo a cavalletti e stava graffiando con una penna d'oca una pergamena. Aveva capelli grigi e sottili, e una faccia piccola, emaciata. «Sì?» disse alzando lo sguardo. «Che cosa vuoi, ragazzo?»

Dunk chiuse la porta. «Sei Plummer, il maestro del torneo? Sono qui per il torneo. Vorrei inserire il mio nome nella lizza.»

Plummer increspò le labbra. «Il torneo indetto dal mio lord è per cavalieri. Tu sei un cavaliere?»

Lui annuì, chiedendosi se gli fossero diventate rosse le orecchie.

«Un cavaliere con un nome, possibilmente?»

«Dunk.» Perché *aveva* risposto così? «Ser Duncan. L'Alto.»

«E si può sapere da dove vieni, ser Duncan l'Alto?»

«Da tanti posti. Sono stato scudiero di ser Arlan di Pennytree da quando avevo cinque o sei anni. Questo è il suo scudo.» Glielo mostrò. «Stava venendo al torneo, ma ha preso un'infreddatura ed è morto, così sono venuto io al posto suo. Mi ha nominato cavaliere con la sua spada prima di spirare.» Dunk estrasse la spada lunga e la posò sul tavolo di legno graffiato, in mezzo a loro.

Plummer la degnò appena di uno sguardo. «Si tratta senza dubbio di una spada. Però non ho mai sentito nominare questo ser Arlan di Pennytree. Hai detto che eri il suo scudiero?»

«Diceva sempre che voleva che io diventassi un cavaliere come lui.

Quando stava per morire, mi ha chiesto di dargli la sua spada lunga e mi ha ordinato di inginocchiarmi. Mi ha toccato prima sulla spalla destra e poi sulla sinistra, ha pronunciato delle parole, e quando mi sono alzato ha detto che ero un cavaliere.»

«Mmh» fece Plummer grattandosi il naso. «Ogni cavaliere può nominare un altro cavaliere, è vero, ma l'usanza vuole che prima di prendere i voti l'aspirante cavaliere vegli per una notte e riceva l'unzione da un septon. Era presente qualche testimone alla tua investitura?»

«Solo un pettirosso sopra un biancospino. L'ho sentito mentre il vecchio pronunciava le parole di rito. Mi ha fatto giurare di essere un cavaliere bravo e onesto, di onorare i Sette Dèi, di difendere il debole e l'innocente, di servire il mio lord con lealtà e combattere per il regno con tutte le mie forze, e io ho giurato.»

«Certo.» Dunk non poté fare a meno di notare che Plummer non si degnava di chiamarlo "ser". «Devo consultarmi con lord Ashford. Tra i prodi cavalieri qui radunati, c'è per caso qualcuno che conosce te o il tuo defunto signore?»

Dunk ci pensò un momento. «C'è un padiglione su cui sventola il vessillo di Casa Dondarrion? Nero, con un fulmine viola?»

«Quello sarebbe ser Manfred, di quella Casa.»

«Ser Arlan è stato al servizio di suo padre a Dorne, tre anni fa. È possibile che ser Manfred si ricordi di me.»

«Ti consiglio di parlare con lui. Se garantirà per te, conducilo qui domani, a questa stessa ora.»

«Come tu comandi, mio lord.» Si voltò e fece alcuni passi verso la porta.

«Ser Duncan!»

Dunk si voltò.

«Sai che quando si viene vinti in un torneo si perdono armi, armatura e cavallo, che vanno ai vincitori, e che bisogna poi riscattarli?»

«Sì.»

«E sei in grado di pagare il riscatto?»

Adesso era *sicuro* di avere le orecchie rosse. «Non avrò bisogno del conio» disse, sperando che fosse vero. "A me serve una sola vittoria. Se vinco la prima giostra, avrò l'armatura *del* mio avversario e il suo cavallo, o il suo oro, e mi potrò permettere una sconfitta."

Scese lentamente le scale, riluttante all'idea di passare alla fase successiva del piano. Nel cortile, fermò uno degli stallieri. «Devo parlare con il capo delle scuderie di lord Ashford.»

«Lo vado a chiamare.»

Le stalle erano fredde e buie. Uno stallone grigio irrequieto tentò di morderlo mentre stava passando, ma Pièdolce si limitò ad accennare un nitrito e si strofinò contro la sua mano quando lui le accarezzò il muso. «Tu farai la brava, vero?» mormorò Dunk. Il vecchio aveva sempre detto che un cavaliere non si deve affezionare al suo cavallo, perché c'erano buone probabilità che gli morisse sotto, e ben più di una, ma lui per primo non seguì mai quel consiglio. Dunk lo aveva sorpreso più di una volta a spendere l'ultima moneta di rame per comprare una mela al buon Castagna o dell'avena per Pièdolce e Tuono. La giumenta era stata il cavallo da sella di ser Arlan, e lo aveva trasportato instancabilmente per migliaia di miglia, in lungo e in largo per i Sette Regni. Dunk aveva la sensazione di tradire un vecchio amico, ma che altro poteva fare? Castagna era troppo vecchio per ricavarne qualcosa e Tuono gli serviva per giostrare.

Passò un po' di tempo prima che il capo delle scuderie si degnasse di comparire. Mentre aspettava, Dunk udì uno squillo di trombe sulle mura e una voce nel cortile. Incuriosito, guidò Pièdolce all'ingresso della stalla per vedere che cosa stesse succedendo. Attraverso le porte d'accesso alla città, una folta brigata di cavalieri e arcieri a cavallo si riversava nella fortezza: almeno un centinaio di uomini, in sella ad alcuni dei più bei cavalli che Dunk avesse mai visto. "Deve essere arrivato qualche lord importante." Agguantò per un braccio uno stalliere che stava passando di corsa. «Chi sono quelli?»

Il ragazzo lo guardò sorpreso. «Non vedi i vessilli?» Si liberò con uno strattone e scappò via.

"I vessilli..." Mentre Dunk si girava, una raffica di vento gonfiò lo stendardo di seta nera in cima alla lunga asta e il feroce drago a tre teste di Casa Targaryen sembrò allargare le ali, emettendo lingue di fuoco scarlatto. Il portainsegna era un cavaliere alto, con un'armatura bianca a scaglie e inserti in oro e una candida cappa che gli fluttuava dietro le spalle. Anche altri due erano ricoperti di bianco dalla testa ai piedi. "Cavalieri della guardia reale con il vessillo del re." Non c'era da meravigliarsi che lord Ashford e i suoi figli fossero usciti di corsa dal castello, e anche la bella pulzella, una ragazza bassa con i capelli biondi e un roseo viso tondeggiante. "Non mi sembra poi così bella" pensò Dunk. La marionettista era più carina.

«Ragazzo, molla quel ronzino e occupati del mio cavallo.»

Un cavaliere era smontato davanti alle stalle. "Sta dicendo a me" si rese

conto Dunk. «Non sono uno stalliere, mio lord.»

«Non sei abbastanza sveglio?» Il cavaliere indossava una cappa nera bordata di raso scarlatto, sotto la quale si intravedevano abiti splendenti come fiamme, un misto di rossi, gialli e oro. Magro e diritto come una daga, anche se solo di altezza media, aveva più o meno l'età di Dunk. Capelli ricci oro e argento incorniciavano un viso scolpito e altezzoso: fronte alta, mascelle squadrate, naso diritto, pelle chiara e liscia, senza imperfezioni. I suoi occhi erano viola scuro. «Se non sei capace di badare a un cavallo, vammì almeno a cercare del vino e una bella ragazza.»

«Io... mio lord, mi spiace ma non sono neanche un servo. Ho l'onore di essere un cavaliere.»

«Di questi tempi la cavalleria è caduta proprio in basso» dichiarò il principino, ma in quel momento arrivò di corsa uno degli stallieri, e lui si voltò per porgergli le redini del suo palafreno, uno splendido baio purosangue. Dunk venne dimenticato in un istante. Sollevato, tornò a rifugiarsi nelle stalle, in attesa del capo delle scuderie. Si sentiva già abbastanza a disagio tra i lord nei loro accampamenti, non aveva il diritto di parlare con i principi.

Sul fatto che l'avvenente sbarbatello fosse un principe non aveva dubbi. I Targaryen erano originari della perduta Valyria al di là del mare, e i loro capelli oro e argento e gli occhi viola li distinguevano dalle persone comuni. Dunk sapeva che il principe Baelor era più anziano, ma il ragazzo poteva benissimo essere uno dei suoi figli: Valarr, spesso chiamato il Giovane Principe per distinguerlo dal padre, oppure Matarys, il Principe-ancora-più-giovane, come lo aveva soprannominato tempo prima il vecchio giullare di lord Swann. Naturalmente c'erano anche altri principini, cugini di Valarr e Matarys. Il buon re Daeron aveva quattro figli ormai grandi, tre dei quali avevano a loro volta dei figli. All'epoca di suo padre, la stirpe dei re dei draghi era quasi estinta, ma in giro si diceva che Daeron II e i suoi figli l'avevano consolidata per sempre.

«Ehi, ragazzo, cercavi me?» Il capo delle scuderie di lord Ashford aveva una faccia rubizza, resa ancora più colorita dalla livrea arancione, e un brusco modo di parlare. «Che c'è? Non ho tempo per...»

«Voglio vendere questo palafreno» lo interruppe svelto Dunk, prima che l'uomo lo congedasse. «È una buona cavalla, dal passo sicuro...»

«Ti ho già detto che non ho tempo.» L'uomo si limitò a dare una rapida occhiata alla giumenta. «Il lord di Ashford non ne ha bisogno. Portala in città, forse Henly ti darà qualche cervo d'argento.» Mentre così parlava in

modo sbrigativo, si stava già voltando per andarsene.

«Grazie» disse Dunk prima che sparisse. «Milord, è forse arrivato il re?»

Il capo delle scuderie rise. «Grazie agli dèi, no. Questa invasione di principi crea già abbastanza trambusto. Dove trovo le stalle per tutti questi animali? E il foraggio?» Si allontanò, urlando ordini ai suoi garzoni.

Mentre Dunk lasciava le scuderie, lord Ashford aveva accompagnato i suoi illustri ospiti all'interno del castello, ma due cavalieri della guardia reale con le loro armature bianche e le cappe immacolate si attardavano ancora nel cortile, a parlare con il capitano delle guardie. Dunk si fermò davanti a loro. «Miei lord, il mio nome è ser Duncan l'Alto.»

«Piacere, ser Duncan» rispose il cavaliere bianco più alto. «Io sono ser Roland Crakehall e lui è il mio amico fraterno, ser Donnei di Duskendale.»

I sette campioni della guardia reale erano i guerrieri più valorosi dei Sette Regni, a parte forse il legittimo successore di re Daeron, il principe Baelor Lancia Spezzata. «Siete venuti per partecipare al torneo?» chiese Dunk ansioso.

«Non sarebbe corretto da parte nostra combattere contro coloro che abbiamo giurato di proteggere» dichiarò ser Donnei, rosso di barba e di capelli.

«Il principe Valarr ha l'onore di essere uno dei campioni di lady Ashford» spiegò ser Roland «e due dei suoi cugini intendono sfidarlo. Noi siamo venuti solo per assistere.»

Sollevato, Dunk ringraziò i cavalieri bianchi per la loro cortesia e uscì dalla fortezza, prima che a un altro principe venisse in mente di avvicinarlo. "Tre principini" meditò dirigendo la giumenta verso la città di Ashford. Valarr era il figlio maggiore del principe Baelor, secondo nella linea di successione al Trono di Ferro, ma Dunk ignorava se avesse ereditato la leggendaria abilità del padre nell'uso di lancia e spada. Degli altri principi Targaryen sapeva ancora di meno. "Che cosa farò se mi toccherà giostrare contro un principe? E potrò poi sfidare qualcuno di così alto lignaggio?" Non conosceva la risposta. Il vecchio spesso lo prendeva in giro chiamandolo "Dunk dal cervello fino come le mura di un castello" e adesso cominciava a capire il perché.

Henly parve apprezzare abbastanza l'aspetto di Pièdolce, finché non capì che Dunk aveva intenzione di venderla. A quel punto vide nell'animale solo difetti. Offrì trecento cervi d'argento. Dunk ribatté che ne voleva tremila. Dopo molte contrattazioni e imprecazioni, arrivarono a settecentocinquanta. Era un prezzo più vicino all'offerta di partenza di Henly che alla ri-

chiesta iniziale di Dunk, e questo lo faceva sentire un perdente in quella tenzone, ma lo stalliere non sarebbe salito di più, così alla fine non gli rimase altra scelta che accettare. Si accese poi un'altra discussione, quando Dunk dichiarò che nella cifra non era compresa la sella, mentre Henly sosteneva di sì.

Alla fine tutte le questioni vennero risolte. Quando Henly andò a prendere i soldi, Dunk accarezzò il muso della giumenta, dicendole di farsi coraggio. «Se vinco, torno e ti ricompro, promesso.» Non aveva dubbi che per quel giorno tutte le pecche del palafreno sarebbero sparite e che il suo valore sarebbe almeno raddoppiato.

Lo stalliere gli diede tre pezzi d'oro e il resto in argento. Dunk diede un morso a una delle monete d'oro e sorrise. Era la prima volta che sentiva il sapore *di* quel metallo, e che lo toccava. L'uomo chiamò quelle monete "draghi", ed effettivamente su una faccia era inciso il drago a tre teste di Casa Targaryen, sull'altra il ritratto del re. Su due delle monete che gli aveva dato Henly il ritratto era quello di re Daeron; la terza, più vecchia e consumata, mostrava un altro volto. Il nome era impresso sotto la testa, ma Dunk non sapeva leggere. Vide anche che lungo i bordi l'oro era stato limato. Lo fece notare a Henly, alzando la voce. Lo stalliere brontolò, ma aggiunse qualche altra moneta d'argento e una manciata di monete di rame, per pareggiare i conti. Dunk gli restituì subito qualche moneta di rame, e indicando Pièdolce disse: «Questi sono per lei. Vedi di darle un po' d'avena, questa sera. Aye, e anche una mela».

Con lo scudo appeso al braccio e il sacco con la vecchia armatura in spalla, Dunk si incamminò per le strade assolate di Ashford. Il peso di tutto quel conio nel borsellino gli dava una strana sensazione, un misto di ansia e di ebbrezza. Il vecchio non gli aveva mai affidato più di una moneta o due per volta. Con tutto quel denaro avrebbe potuto vivere un anno. "E poi, quando l'avrò finito? Venderò Tuono?" Se avesse preso quella strada, avrebbe finito per diventare un accattone o un fuorilegge. "No, è un'occasione che non si ripresenterà mai più. Devo rischiare il tutto per tutto."

Quando riattraversò il guado verso la sponda meridionale del Cockswept, era quasi mezzogiorno e l'arena del torneo si era rianimata. I vinai e i venditori di salsicce stavano facendo affari d'oro, un orso ammaestrato ballava mentre il suo padrone interpretava come un vero cantante *L'orso e la bella fanciulla*, i giocolieri si esibivano in numeri di destrezza e al teatrino delle marionette stava finendo proprio in quel momento un'altra battaglia.

Dunk si fermò a guardare l'uccisione del drago di legno. Quando il cavaliere gli mozzò la testa e la segatura rossa si riversò sull'erba, scoppiò in una risata e lanciò due monete di rame alla ragazza. «Una per ieri sera» gridò. Lei le afferrò al volo e gli fece il sorriso più dolce che avesse mai visto.

"È a me che sorride o alle monete?" Dunk non era mai stato con una ragazza, e le donne lo rendevano nervoso. Una volta, tre anni prima, quando la saccoccia del vecchio era piena dopo sei mesi di servizio presso il cieco lord Florent, aveva detto a Dunk che era tempo di portarlo in un bordello e fare di lui un uomo. Ma si era ubriacato, e una volta smaltita la sbornia non ricordò più quella promessa. Dunk era troppo imbarazzato per rammentargliela. Non era nemmeno sicuro di volere una puttana. Se non poteva avere una fanciulla di alto lignaggio come un vero cavaliere, ne voleva almeno una interessata più a lui che al suo argento.

«Bevi un corno di birra?» chiese alla ragazza delle marionette che stava raccogliendo la segatura tinta di rosso e la rimetteva nel drago. «Con me, intendo dire. O una salsiccia? Ne ho preso una ieri sera, ed era buona. Credo siano di maiale.»

«Ti ringrazio, milord, ma abbiamo un altro spettacolo.» La ragazza si alzò e corse via, verso la grassa e truce Dorniana che azionava la marionetta del cavaliere. Dunk restò lì come uno stupido. Gli piaceva come correva, però. "Una ragazza graziosa, e alta: non dovrei inginocchiarmi per baciarla." Lui sapeva baciare. Un anno prima, a Lannisport, la servetta di una taverna una sera glielo aveva insegnato, ma era così bassa che aveva dovuto sedersi sul tavolo per poter arrivare alle sue labbra. A quel ricordo Dunk sentì le orecchie che gli bruciavano. Ma quanto era sciocco! Doveva pensare a giostrare, non a baciare.

I carpentieri di lord Ashford stavano dipingendo di bianco le palizzate di legno alte fino alla cintola che avrebbero separato i partecipanti al torneo. Dunk si fermò per un po' a guardarli. C'erano cinque corsie con orientamento nord-sud, in modo che nessuno dei contendenti avesse il sole negli occhi. A sinistra della lizza era stata costruita una tribuna a tre piani, con una tettoia arancione per proteggere i lord e le lady dal sole e dalla pioggia. I più si sarebbero seduti su panche, ma al centro del palco erano state predisposte quattro poltrone con lo schienale alto per lord Ashford, la bella pulzella e gli ospiti illustri.

Sempre a sinistra, in fondo al Campo era stata montata una quintana e una decina di cavalieri stava giostrando, facendo ruotare il braccio di legno

ogni volta che colpivano lo scudo scheggiato appeso a una delle due estremità. Quando fu il turno di Bruto di Bracken e poi di lord Caron delle Marche, Dunk guardò attentamente. "Io non sto bene in sella come loro" pensò con apprensione.

Più in là, altri si stavano allenando a piedi, attaccandosi con spade di legno, mentre i loro scudieri li attorniavano urlando consigli volgari. Dunk osservò un giovane tarchiato che cercava di atterrare un cavaliere muscoloso, che sembrava agile e veloce come un ghepardo. Avevano tutti e due la mela rossa dei Fossoway sullo scudo, ma il più giovane venne presto malmenato e tartassato. «Qui c'è una mela che non è ancora matura» ironizzò il più anziano, menando colpi sull'elmo dell'avversario. Il tempo di arrendersi, e il giovane Fossoway era contuso e sanguinante, mentre il suo nemico non si fermò neanche per riprendere fiato. Sollevò la visiera, si guardò intorno, vide Dunk e disse: «Ehi, tu. Sì, tu, quello grande e grosso, il cavaliere con il calice alato. È una spada lunga, quella che porti?».

«È mia di diritto» disse Dunk sulla difensiva. «Sono ser Duncan l'Alto.»

«E io ser Steffon Fossoway. Mi vuoi sfidare, ser Duncan l'Alto? Sarebbe bello avere qualcuno di nuovo con cui incrociare le spade. Mio cugino, come hai visto, non è ancora maturo.»

«Forza, ser Duncan» gridò il Fossoway battuto, togliendosi l'elmo. «Io non sarò maturo, ma mio cugino è marcio fino al midollo. Tiragli fuori i semi.»

Dunk scosse la testa. Perché quei signorotti volevano coinvolgerlo nella loro disputa? Lui non voleva immischiarsi. «Grazie, ser, ma ho delle faccende da sbrigare.» Non si sentiva tranquillo con tutto quel conio addosso. Prima pagava Steely Pate e prendeva l'armatura, meglio era.

Ser Steffon gli lanciò un'occhiata sprezzante. «Il cavaliere errante ha da fare.» Si guardò intorno e trovò un altro possibile avversario, che si aggirava da quelle parti. «Ser Grance, benvenuto. Vieni a sfidarmi. Conosco tutti i trucchetti di mio cugino e a quanto pare ser Duncan deve tornare ai suoi vagabondaggi. Vieni tu, forza.»

Dunk si allontanò paonazzo. Non conosceva molti trucchi, né piccoli né grandi, e non voleva che qualcuno lo vedesse combattere prima del torneo. Il vecchio diceva sempre che più conosci il tuo nemico, più è facile vincerlo. I cavalieri come ser Steffon avevano la vista lunga, con un'occhiata coglievano il punto debole di chiunque. Dunk era forte e veloce, il peso e la portata del colpo giocavano a suo favore, ma non credeva che per il momento le sue capacità fossero paragonabili a quelle degli altri. Ser Arlan lo

aveva istruito come meglio poteva, ma il vecchio non era mai stato un grande cavaliere neanche da giovane. I grandi cavalieri non trascorrevano la vita errando da un castello all'altro, né morivano sul bordo di una strada fangosa. Dunk si era ripromesso di non fare quella fine. "Dimostrerò loro che posso essere più di un cavaliere errante."

«Ser Duncan.» Il giovane Fossoway aveva corso per raggiungerlo. «Non avrei dovuto incitarti a sfidare mio cugino. Ce l'avevo con lui per la sua arroganza, e tu sei così grande, pensavo... be', ho sbagliato. Non hai l'armatura, avrebbe potuto romperti una mano o fratturare un ginocchio. Gli piace picchiare gli avversari durante gli allenamenti, così saranno contusi e vulnerabili qualora li dovesse affrontare nel torneo.»

«A te, però, non ha rotto niente.»

«No, ma io faccio parte della sua famiglia, anche se lui è il ramo più stagionato del melo, come non smette mai di rammentarmi. Io sono Raymun Fossoway.»

«Piacere. Tu e tuo cugino partecipate al torneo?»

«Lui di sicuro. Quanto a me, lo farei se potessi. Per ora sono solo uno scudiero. Mio cugino ha promesso di nominarmi cavaliere, ma insiste a dire che non sono ancora maturo.» Raymun aveva la faccia squadrata, il naso rincagnato, capelli corti e lanosi, ma il suo sorriso era simpatico. «Hai l'aspetto di uno sfidante. Quale scudo intendi colpire?»

«Non fa differenza» rispose Dunk. Doveva rispondere così, ma in realtà faceva una differenza abissale. «Non entrerò in lizza prima del terzo giorno.»

«E per allora alcuni campioni saranno caduti, certo» annuì Raymun. «Bene, che il Guerriero ti sorrida, ser.»

«Anche a te.» "Se lui è solo uno scudiero, che diritto ho io di essere un cavaliere? Uno di noi è uno sprovveduto." L'argento nel borsellino di Duncan tintinnava a ogni passo, ma avrebbe potuto perdere tutto in un attimo. Anche le regole di quel torneo giocavano a suo sfavore, rendendo molto improbabile la possibilità di trovarsi davanti un avversario debole o inesperto.

I tornei potevano svolgersi in decine di modi diversi, a seconda del capriccio del lord che li ospitava. Alcuni tornei erano battaglie simulate tra squadre di cavalieri, altri mischie selvagge in cui la gloria andava all'ultimo che restava in piedi. Dove si svolgevano combattimenti individuali, le coppie erano determinate a volte dalla sorte e a volte dal maestro dei giochi.

Lord Ashford aveva organizzato quel torneo per festeggiare il tredicesimo giorno del nome della figlia. La pulzella si sarebbe seduta a fianco del padre, come regina regnante di Amore e Bellezza. Cinque campioni che esibivano il suo favore l'avrebbero difesa. Tutti gli altri dovevano per forza essere sfidanti, ma chiunque fosse riuscito a vincere uno dei campioni poteva prendere il suo posto e presentarsi quindi come campione, finché un altro sfidante lo avesse disarcionato. Al termine dei tre giorni di giostre, i cinque che restavano dovevano stabilire se la bella fanciulla avrebbe conservato la corona di Amore e Bellezza, o se un'altra avrebbe dovuto portarla al posto suo.

Dunk osservò le lizze erbose e le poltrone vuote in tribuna, e valutò le sue possibilità. Una sola vittoria era tutto quello che gli serviva; dopo avrebbe potuto dire di essere uno dei campioni del Campo di Ashford, anche se solo per un'ora. Il vecchio era vissuto quasi sessant'anni, e non era mai stato un campione. "Non è sperare troppo, se gli dèi sono buoni." Ripensò a tutte le canzoni che aveva ascoltato, a quella *del* cieco Symeon Occhi-di-Stella e del nobile Serwyn dello Scudo a Specchio, del principe Aemon il Cavaliere del Drago, di ser Ryam Redywne e di Florian il Folle. Avevano tutti riportato vittorie contro avversari molto più temibili di quelli che avrebbe affrontato lui. "Loro però erano grandi eroi, uomini coraggiosi di nobile stirpe, a parte Florian. E io chi sono? Dunk di Fondo delle Pulci? O ser Duncan l'Alto?"

Avrebbe conosciuto abbastanza presto la verità. Prese il sacco con l'armatura e si diresse verso le bancarelle, alla ricerca di Steely Pate.

Egg si era dato un bel daffare, all'accampamento. Dunk ne fu contento; una parte di lui aveva temuto che lo scudiero sarebbe scappato. «Ti hanno fatto un buon prezzo per il cavallo?» chiese il ragazzo.

«Come fai a sapere che l'ho venduto?»

«Sei partito in sella e torni a piedi, e se te l'avessero rubato saresti più arrabbiato.»

«Mi hanno dato abbastanza per questa» rispose Dunk tirando fuori la nuova armatura per mostrarla al ragazzo. «Se un giorno vuoi diventare cavaliere, devi imparare a riconoscere il buon acciaio da quello scadente. Guarda, questo è un lavoro ben fatto. La cotta è a maglia doppia, ogni anello è legato ad altri due, vedi? Protegge più di quella a maglia singola. E l'elmo. Pate ha arrotondato la parte superiore, vedi come curva? Una spada o un'ascia scivoleranno via, mentre potrebbero sfondare un elmo piatto.»

Dunk si calò il grande elmo sulla testa. «Che effetto fa?»

«Non ha la visiera» notò Egg.

«Ci sono buchi per l'aria. Le visiere sono punti deboli.» Steely Pate aveva detto così. «Se tu sapessi quanti cavalieri si sono presi una freccia nell'occhio mentre sollevavano la visiera per una boccata d'aria fresca, non vorresti certo averla» gli disse Dunk.

«Non ha neanche il cimiero» disse il ragazzo. «È tutto liscio.»

Dunk si tolse l'elmo. «La semplicità si addice ai miei gusti. Vedi come luccica l'acciaio? Il tuo compito sarà fare in modo che resti sempre così. Sai come si fa a pulire una cotta?»

«In un barile di sabbia» rispose il ragazzo. «Ma tu non hai barili. Hai per caso comprato anche un padiglione, ser?»

«Il prezzo che ho spuntato non era così buono.» "Il ragazzo è troppo sfrontato, per il suo bene devo togliergli questo vizio." Ma sapeva che non l'avrebbe fatto. Gli piaceva un po' di sfrontatezza. Sarebbe dovuto diventare più sfacciato anche lui. "Il mio scudiero è più coraggioso di me, e anche più sveglio." «Hai fatto un buon lavoro, Egg» disse Dunk. «Domani verrai con me a dare un'occhiata all'arena del torneo. Compreremo dell'avena per i cavalli e un po' di pane fresco per noi. Magari anche un pezzo di formaggio; a una bancarella ne vendevano di squisiti.»

«Non dovrò entrare nella fortezza, vero?»

«Perché no? Un giorno, ho intenzione di vivere in un castello. Spero di conquistarmi un posto come ospite *di riguardo*, prima della fine.»

Il ragazzo non disse niente. "Forse ha paura di entrare nella sala di un lord" rifletté Dunk. "In fondo non c'è da meravigliarsi. Col tempo gli passerà." Riprese ad ammirare la sua armatura, chiedendosi per quanto l'avrebbe indossata.

Ser Manfred era un uomo asciutto, dall'espressione scontroso. Indossava una sopravveste nera con il fulmine viola di Casa Dondarrion, ma Dunk lo avrebbe comunque riconosciuto dalla massa ribelle di capelli rosso oro. «Ser Arlan serviva il lord tuo padre, quando lui e lord Caron hanno bruciato il re Avvoltoio tra le Montagne Rosse, ser» disse stando in ginocchio. «Io allora ero solo un ragazzo, ma gli facevo da scudiero. Si chiamava ser Arlan di Pennytree.»

Ser Manfred aggrottò la fronte. «No, non Io conosco. E neanche te, ragazzo.»

Dunk gli mostrò *lo* scudo *del* vecchio. «Questo era il suo stemma, il ca-

lice alato.»

«Il lord mio padre portò sulle montagne ottocento cavalieri e quasi quattromila uomini a piedi. Non si può pretendere che mi ricordi tutti i loro nomi, o quali scudi portassero. Può darsi che siate stati con noi, ma...» Ser Manfred alzò le spalle.

Dunk rimase per un attimo interdetto. "Il vecchio restò ferito mentre era al soldo di tuo padre, come puoi esserti dimenticato di lui?" «Se un cavaliere o un lord non garantisce per me, non mi permetteranno di partecipare al torneo.»

«La cosa non mi riguarda» concluse ser Manfred. «Ti ho già dedicato abbastanza del mio tempo, ser.»

Se ritornava al castello senza ser Manfred, era perduto. Dunk guardò il fulmine viola ricamato sulla lana nera della sua sopravveste e disse: «Ricordo che tuo padre raccontò a tutto l'accampamento come la vostra Casa ricevette il suo stemma. Una notte di tempesta, mentre il capostipite della vostra stirpe stava portando un messaggio attraverso le Marche dormane, una freccia uccise il cavallo su cui galoppava ed egli cadde a terra. Due Dorniani, in cotta di ferro ed elmi crestati, sbucarono dalle tenebre. La sua spada si era spezzata nella caduta. Quando se ne accorse, pensò di essere spacciato. Ma allorché i due Dorniani si avvicinarono per dargli il colpo di grazia, nel cielo saettò un lampo. Era di un intenso viola fiammeggiante, si divise e fulminò i Dorniani con tutto il loro acciaio uccidendoli entrambi sul posto. Grazie al messaggio, il re della Tempesta conquistò la vittoria sui Dorniani, e come ringraziamento elevò il messaggero al rango di lord. Era il primo lord Dondarrion, così fu lui a scegliere lo stemma per le sue armi: un fulmine a due punte, viola in campo nero punteggiato di stelle.»

Se Dunk pensava che il racconto avrebbe impressionato ser Manfred, si sbagliava di grosso. «Ogni garzone e domestico che ha servito mio padre prima o poi sente questa storia. Il fatto di conoscerla non fa di te un cavaliere. Ora vattene, ser!»

Con il cuore pesante, Dunk tornò al castello di Ashford chiedendosi che cosa poteva dire a Plummer perché gli concedesse il diritto di sfidare i campioni. Lui non era nella torre e una guardia gli disse che lo avrebbe potuto trovare nella Sala Grande. «Lo devo aspettare qui?» chiese Dunk. «Quanto tempo ci metterà?»

«Come vuoi che lo sappia? Fa' come credi.»

La Sala Grande non era poi così grande, ma Ashford era un piccolo ca-

stello. Dunk entrò da una porta laterale e scorse subito Plummer. Era con lord Ashford e un'altra decina di uomini in fondo alla sala. Si diresse verso di loro, costeggiando una parete ricoperta da arazzi con frutta e fiori.

«... più preoccupato se fossero i *tuo*i figli, scommetto» stava dicendo con rabbia un uomo mentre Dunk si avvicinava. I capelli lisci e la barba di taglio squadrato erano così chiari che nella semioscurità della sala sembravano bianchi, ma quando fu più vicino vide che in realtà erano argento chiaro, con qualche riflesso dorato.

«Daeron l'ha già fatto altre volte» replicò un altro. Plummer gli impediva di vedere chi aveva parlato. «Non avresti dovuto ordinargli di mettersi in lizza. Il campo di un torneo non è cosa per lui, come del resto nemmeno per Aerys o Rhaegel.»

«Vuoi dire che preferisce cavalcare una puttana invece di un cavallo» replicò il primo uomo. Di costituzione massiccia e possente, il principe - perché sicuramente di lui si trattava - indossava una brigantina di pelle con borchie d'argento sotto una spessa cappa nera bordata di ermellino. Cicatrici della sifilide gli segnavano le guance, solo in parte coperte dalla barba argento. «Non ho bisogno che mi ricordi i difetti di mio figlio, fratello. Ha solo diciotto anni, può cambiare. *Deve* cambiare, maledizione, o giuro che lo vedrò morto.»

«Non dire assurdità. Daeron è quello che è, ma è comunque sangue del tuo sangue e anche del mio. Sono sicuro che ser Roland lo troverà, e anche Aegon.»

«Magari quando il torneo sarà finito.»

«Aerion però è qui. Con la lancia è comunque più bravo di Daeron, se quello che ti preoccupa è il torneo.» A quel punto Dunk riuscì a vedere l'uomo che stava parlando. Era seduto su un alto scranno, con un rotolo di pergamena in mano. Lord Ashford era in piedi alle sue spalle. Anche da seduto, si vedeva che era di una testa più alto degli altri, a giudicare dalle lunghe gambe stese in avanti. I capelli tagliati corti erano scuri, leggermente brizzolati, la forte mascella ben rasata. Il suo naso sembrava essere stato rotto più volte. Pur vestendo con estrema semplicità, con un farsetto verde, mantello marrone e stivali consumati, la sua persona emanava un senso di importanza, di potere e di sicurezza.

Involontariamente, Dunk era arrivato mentre era in corso una conversazione che non avrebbe mai dovuto sentire. "È meglio se esco e torno più tardi, quando hanno finito" pensò. Ma ormai era troppo tardi. Il principe con la barba argentea notò d'un tratto la sua presenza. «Chi sei, e perché

vieni qui a disturbarci?» chiese bruscamente.

«È il cavaliere che il nostro buon Plummer stava aspettando» disse l'uomo seduto, sorridendo a Dunk in un modo che faceva pensare che aveva notato la sua presenza fin dall'inizio. «Gli intrusi qui siamo noi due, fratello. Avvicinati, ser.»

Dunk avanzò incerto, non sapendo bene che cosa aspettarsi. Guardò Plummer, ma non ricevette alcun aiuto. L'uomo dal volto emaciato, che il giorno prima era stato così deciso, adesso se ne stava in silenzio, intento a studiare le pietre del pavimento. «Miei lord» disse «ho chiesto a ser Manfred Dondarrion di garantire per me, in modo da poter entrare in lizza, ma ha rifiutato. Dice che non mi conosce. Ser Arlan, però, lo ha servito, lo giuro. Ho la sua spada e lo scudo...»

«Una spada e uno scudo non fanno un cavaliere» dichiarò lord Ashford, un grosso uomo calvo con la faccia tonda e rubizza. «Plummer mi ha parlato di te. Anche ammettendo che queste armi fossero di quel ser Arlan di Pennytree, è possibile che tu lo abbia trovato morto e gliele abbia rubate. A meno che tu non possieda qualche prova migliore a sostegno di quanto dici, uno scritto o...»

«Io mi ricordo di ser Arlan di Pennytree» disse in tono pacato l'uomo sullo scranno. «Non ha mai vinto un torneo, che io sappia, ma non si è nemmeno mai coperto di infamia. Ad Approdo del Re, sedici anni fa, buttò a terra lord Stokeworth e il Bastardo di Harrenhal nella mischia, e molti anni prima a Lannisport disarcionò anche il Leone Grigio, e allora il Leone non era grigio come adesso.»

«Me lo ha raccontato spesso» esclamò Dunk.

L'uomo alto lo studiò. «Allora sono sicuro che ricorderai anche il vero nome del Leone Grigio.»

Per un momento nella testa di Dunk ci fu il buio assoluto. "Il vecchio mi ha raccontato quella storia mille volte, il leone, il leone, si chiama, si chiama..." Era quasi disperato, quando all'improvviso il nome affiorò. «Ser Damon Lannister!» gridò. «Il Leone Grigio! Adesso è lord di Roccia Orientale.»

«Esatto» concordò compiaciuto l'uomo alto. «Lui domani entra in lizza.» Fece crepitare il rotolo di pergamena che aveva in mano.

«Come puoi ricordare un insignificante cavaliere errante che ha casualmente disarcionato Damon Lannister sedici anni fa?» chiese il principe con la barba argento, aggrottando la fronte.

«Sono solito raccogliere tutte le informazioni possibili sui miei avversa-

ri.»

«E perché mai ti saresti abbassato a giostrare con un cavaliere errante?»

«È successo nove anni fa, a Capo Tempesta. Lord Baratheon indisse un *hastiludium* per festeggiare la nascita di un nipote. Per sorteggio ser Arlan fu il mio avversario nella prima giostra. Rompemmo quattro lance, prima che finalmente lo disarcionassi.»

«Sette» precisò Dunk «e questo avveniva contro il principe di Roccia del Drago!» Non aveva ancora finito che avrebbe voluto rimangiarsi quelle parole. "Dunk dal cervello fino come le mura di un castello" poteva sentire il vecchio brontolare.

«Esatto.» Il principe dal naso rotto sorrise affabilmente. «Le storie crescono a forza di essere raccontate, lo so. Non pensare male del tuo signore, ma le lance furono soltanto quattro, temo.»

Dunk era contento che la sala fosse buia; sentiva le orecchie ardere. «Mio lord.» "No, anche questo è sbagliato." «Vostra grazia.» Cadde in ginocchio e abbassò la testa. «Quattro, sì, come hai detto tu, io non intendevo... non volevo... Il vecchio, ser Arlan, diceva sempre che il mio cervello è fino come le mura di un castello e lento come un uro.»

«E forte come un uro, direi, guardandoti» esclamò Baelor Lancia Spezzata. «Non è successo niente di male, ser. Alzati.»

Dunk si rimise in piedi, chiedendosi se doveva tenere il capo chino o se poteva guardare in faccia un principe. "Sto parlando con Baelor Targaryen, principe di Roccia del Drago, Primo Cavaliere del re, ed erede al Trono di Ferro di Aegon il Conquistatore. Che cosa può dire un cavaliere errante a un uomo del genere?" «Tu gli hai restituito il cavallo e l'armatura, senza riscatto, ricordo» balbettò. «Il vecchio... ser Arlan mi diceva che eri la cavalleria fatta persona, e che un giorno i Sette Regni sarebbero stati al sicuro nelle tue mani.»

«Non prima di molti anni, è il mio augurio» disse il principe Baelor.

«No» disse Dunk, inorridito. Stava per dire: "Non intendevo che il re dovrebbe morire" ma si fermò in tempo. «Chiedo scusa, milord. Vostra grazia, io...»

In quel momento ricordò che l'uomo tarchiato con la barba argento si era rivolto al principe Baelor chiamandolo fratello. "Anche lui è un discendente del drago, stupido che sono." Poteva essere solo il principe Maekar, il più giovane dei quattro figli del re Daeron. Il principe Aerys era più portato per gli studi e il principe Rhaegel era pazzo, malaticcio e remissivo. Loro non avrebbero di certo attraversato mezzo regno per partecipare a un

torneo, invece di Maekar si diceva che fosse un temibile guerriero, seppure sempre all'ombra del fratello maggiore.

«Vuoi entrare in lizza, dunque?» chiese il principe Baelor. «La decisione spetta al responsabile dei giochi, ma non vedo alcun motivo per non ammetterti.»

Plummer chinò la testa. «Come tu dici, mio lord.»

Dunk cercò di farfugliare un ringraziamento, ma il principe Maekar lo interruppe. «Molto bene, ser, sei grato. Adesso va' via!»

«Devi scusare il mio nobile fratello, ser» aggiunse il principe Baelor. «Due dei suoi figli si sono persi lungo la strada per Ashford, ed è in pensiero per loro.»

«Le piogge primaverili hanno ingrossato molti fiumi» disse Dunk. «Forse i principi sono stati solo rallentati.»

«Non sono venuto qui per discutere con un cavaliere errante» dichiarò il principe Maekar rivolto al fratello.

«Puoi andare, ser» disse il principe Baelor a Dunk, non senza garbo.

«Sì, mio lord.» Fece un inchino e si voltò.

Ma prima che uscisse dalla sala, il principe lo richiamò. «Ancora una cosa, ser. Tu sei del sangue di ser Arlan?»

«Sì, milord. Cioè, no, non lo sono.»

Il principe indicò lo scudo ammaccato che Dunk portava sulla spalla, con dipinto il calice alato. «Per legge solo un figlio ha il diritto di ereditare le armi di un cavaliere. Devi trovarti un nuovo emblema, ser, uno stemma tuo.»

«Lo farò» rispose Dunk. «Grazie ancora, vostra grazia. Mi batterò valorosamente, vedrai.» "Coraggioso come Baelor Lancia Spezzata" diceva spesso il vecchio.

I banchi dove si vendeva vino e si friggevano salsicce stavano facendo ottimi affari, e le puttane camminavano spudoratamente tra le bancarelle e i padiglioni. Alcune erano piuttosto carine, in particolare una ragazza con i capelli rossi. Mentre gli passava davanti, Dunk non poté fare a meno di guardare i suoi seni, come si muovevano sotto la camicetta slacciata. Pensò all'argento che aveva nel borsellino. "Potrei averla, se volessi, il suono del mio conio le basterebbe. Potrei portarmela nell'accampamento e scoparla per tutta la notte." Non era mai stato a letto con una donna, e per quanto ne sapeva avrebbe potuto morire durante la sua prima giostra. I tornei possono essere pericolosi... ma anche le puttane, il vecchio lo aveva

messo in guardia! "E se mi derubasse mentre dormo? Che cosa farei allora?" Quando la ragazza con i capelli rossi si voltò a guardarlo da sopra la spalla, Dunk scrollò la testa e tirò dritto.

Trovò Egg allo spettacolo di marionette, seduto per terra a gambe incrociate con il cappuccio sollevato per nascondere la testa pelata. Il ragazzo aveva mostrato paura all'idea di entrare nel castello, e Dunk pensò che quella reazione fosse dovuta in parti uguali alla vergogna e alla timidezza. "Pensa di non essere degno di mescolarsi ai lord e alle lady, per non parlare dei principi." Era stato così anche per lui, quando era piccolo. Il mondo fuori dal Fondo delle Pulci appariva spaventoso e al tempo stesso eccitante. "Egg ha solo bisogno di un po' di tempo." Per il momento, gli sembrò meglio dare al ragazzo qualche moneta di rame e lasciare che si divertisse tra le bancarelle, piuttosto che trascinarlo contro voglia al castello.

Quella mattina al teatrino delle marionette stavano mettendo in scena la storia di Florian e Jonquil. La grassa Dorniana faceva muovere Florian nella sua variopinta armatura, mentre la giovane slanciata reggeva i fili di Jonquil. «Tu non sei un cavaliere» stava dicendo, mentre la bocca del pupazzo andava su e giù. «Io ti conosco, sei Florian il Folle.»

«Sì, mia signora» rispose l'altra marionetta, inginocchiandosi. «Il più folle di tutti i folli, e anche il più cavaliere di tutti i cavalieri.»

«Folle e cavaliere?» disse Jonquil. «È la prima volta che odo una cosa del genere.»

«Mia dolce signora» disse Florian «tutti gli uomini sono folli e tutti gli uomini sono cavalieri, quando si tratta di donne.»

Era un bello spettacolo, triste e divertente insieme, con una vivace schermaglia finale e un grande animale dipinto molto bene. Quando finì, la grassona girò tra la folla per raccogliere le offerte, mentre la ragazza riponeva le marionette.

Dunk passò a prendere Egg, e andarono da lei.

«Milord?» esclamò la ragazza, con un'occhiata di traverso e un mezzo sorriso. Era di una testa più bassa di lui, ma comunque più alta di tutte le fanciulle che aveva incontrato fino ad allora.

«Un bellissima rappresentazione!» esclamò Egg, entusiasta. «Mi piace come fate muovere Jonquil, il drago e gli altri personaggi. L'anno scorso ho visto uno spettacolo di marionette, ma i loro gesti erano goffi. I vostri sono molto più armoniosi.»

«Grazie» gli disse lei in tono gentile.

«E le marionette sono fatte molto bene» aggiunse Dunk. «Soprattutto il

drago. Un animale spaventoso. Lo hai costruito tu?»

Lei annuì. «Mio zio li intaglia e io li dipingo.»

«Potresti dipingere qualcosa per me? Posso pagarti.» Tolse lo scudo dalla spalla e lo girò per mostrarglielo. «Devo coprire il disegno del calice.»

La ragazza guardò prima lo scudo e poi lui. «Che cosa dovrei dipingere?»

Dunk non ci aveva pensato. Che cosa mettere al posto del calice alato del vecchio? Aveva la testa vuota. "Dunk dal cervello fino come le mura di un castello." «Io non... non saprei.» Si accorse che le orecchie gli stavano diventando tutte rosse. «Devi pensare che sono completamente folle.»

Lei sorrise. «Tutti gli uomini sono folli e tutti gli uomini sono cavalieri.»

«Che colori hai?» chiese Dunk, sperando che gli venisse qualche idea.

«Mescolando le vernici posso fare tutti quelli che vuoi.»

Il marrone del vecchio gli era sempre sembrato scialbo. «Lo sfondo deve avere i colori del tramonto» dichiarò d'un tratto. «Il vecchio amava i tramonti. E lo stemma...»

«Un olmo» disse Egg. «Un grande olmo come quello vicino allo stagno, con il tronco marrone e i rami verdi.»

«Sì» fece Dunk. «L'olmo va bene... ma con una stella cadente sopra. Lo potresti fare?»

La ragazza annuì. «Dammi lo scudo. Lo dipingerò questa sera stessa, e domani te lo restituisco.»

Dunk glielo consegnò. «Il mio nome è ser Duncan l'Alto.»

«Io sono Tanselle» rispose la ragazza ridendo. «Tanselle la Troppo-alta, come mi chiamavano i ragazzi.»

«Tu non sei troppo alta. Sei dell'altezza giusta per...» si lasciò sfuggire Dunk. Rendendosi conto di quello che stava per dire, si bloccò e arrossì violentemente.

«Per che cosa?» chiese Tanselle, raddrizzando la testa incuriosita.

«Per le marionette» terminò lui con un filo di voce.

Il primo giorno del torneo l'alba era limpida e luminosa. Dunk comprò un sacco di cose da mangiare, così prepararono la colazione con uova di oca, pane fritto e pancetta affumicata, ma quando fu tutto pronto si accorse di non avere appetito. Si sentiva lo stomaco duro come una pietra, anche se sapeva che quel giorno non avrebbe giostrato. Il diritto della prima sfida spettava ai cavalieri di più alto lignaggio e famosi, ai lord e ai loro figli, e ai campioni di altri tornei.

Egg chiacchierò tutto il tempo, parlando di questo e di quel personaggio, e dei risultati che avrebbe ottenuto. "Non stava scherzando, quando mi diceva di conoscere tutti i migliori cavalieri dei Sette Regni" pensò Dunk con una punta di amarezza. Trovava umiliante ascoltare con tanto interesse un piccolo orfano sventurato, ma le informazioni di Egg potevano tornargli utili se si fosse trovato davanti uno di quei cavalieri in una giostra.

Il Campo era affollato fino all'inverosimile, una moltitudine di persone che cercava di portarsi avanti sgomitando per poter vedere meglio. Anche Dunk, che pure era più alto della maggior parte di loro, lavorava di gomiti come tutti. Avanzò contorcendosi fino ad arrivare a sei iarde dalla palizzata. Quando Egg si lamentò di riuscire a vedere soltanto culi, Dunk se lo issò sulle spalle. Dall'altra parte del campo, la tribuna era piena di lord e lady illustri, alcuni cittadini benestanti e una moltitudine di cavalieri che quel giorno avevano deciso di non gareggiare. Non vide traccia del principe Maekar, ma riconobbe il principe Baelor seduto vicino a lord Ashford. Il sole faceva scintillare il fermaglio d'oro che fissava la cappa sulla spalla e la sottile corona attorno alle tempie, ma per il resto era vestito molto più sobriamente della maggior parte degli altri lord. "Per la verità, non sembra neanche un Targaryen, con quei capelli scuri." Dunk disse a Egg quello che aveva pensato.

«Si dice che abbia preso dalla madre» spiegò il ragazzo. «Era una principessa dorniana.»

I cinque campioni avevano eretto i loro padiglioni all'estremità nord della lizza, con il fiume alle spalle. I due più piccoli erano arancioni, e gli scudi appesi fuori mostravano un sole bianco con una V rovesciata. Dovevano appartenere ai figli di lord Ashford, Androw e Robert, fratelli della bella pulzella. Dunk non aveva sentito altri cavalieri parlare del loro valore, il che voleva dire che probabilmente sarebbero stati i primi a cadere.

Accanto ai padiglioni arancioni ce n'era uno verde scuro, molto più grande. Sopra garriava la rosa dorata di Alto Giardino, e lo stesso emblema era ripetuto sul grande scudo verde sulla soglia. «Quello è Leo Tyrell, lord di Alto Giardino» disse Egg.

«Lo sapevo» ribatté Dunk, irritato. «Il vecchio e io servivamo ad Alto Giardino prima che tu nascessi.» Lui ricordava ben poco di quegli anni, ma ser Arlan gli aveva parlato spesso di Leo Lungaspina, come a volte veniva chiamato; un impareggiabile giostratore, nonostante l'argento dei suoi capelli. «Quello deve essere lord Leo, vicino alla tenda, quell'uomo magro con la barba grigia, vestito di verde e oro.»

«Sì» confermò Egg. «L'ho visto una volta ad Approdo del Re. È uno che faresti meglio a non sfidare, ser.»

«Ragazzo, non ho bisogno dei tuoi consigli su chi sfidare o no.»

Il quarto padiglione era composto da pezzi di stoffa romboidali cuciti assieme, rossi e bianchi alternati. Dunk non conosceva i colori, ma Egg disse che appartenevano a un cavaliere della Valle di Arryn, ser Humfrey Hardyng. «Ha vinto una grande mischia a Maidenpool l'anno scorso, ser, e ha disarcionato ser Donnei di Duskendale, i lord Arryn e Royce nella lizza.»

L'ultimo padiglione era del principe Valarr. Era di seta nera e sulla sua cima garriva una fila di stendardi scarlatti a punta che sembravano lunghe fiamme rosse. Collocato sul suo sostegno, lo scudo era nero lucido, decorato con il drago a tre teste di Casa Targaryen. Accanto, c'era un cavaliere della guardia reale, la cui splendente armatura bianca si stagliava contro il nero della tenda. Guardandolo, Dunk si chiese se qualcuno degli sfidanti avrebbe osato colpire lo scudo con il drago. Valarr, dopo tutto, era nipote del re e figlio di Baelor Lancia Spezzata.

Non aveva di che preoccuparsi. Quando il suono dei corni convocò gli sfidanti, tutti e cinque i campioni della fanciulla furono chiamati a difenderla. Dunk sentì il mormorio di eccitazione della folla quando sul lato sud della lizza comparvero gli sfidanti, uno alla volta, e gli araldi annunciarono il nome di ciascun cavaliere. Essi si fermarono davanti alla tribuna abbassando le lance per salutare lord Ashford, il principe Baelor e la bella pulzella, poi con un volteggio si diressero verso il lato nord per scegliere gli avversari. Il Leone Grigio di Roccia Orientale colpì lo scudo di lord Tyrell, mentre il suo biondo erede, ser Tybolt Lannister, sfidò il figlio maggiore di lord Ashford. Lord Tully di Delta delle Acque toccò lo scudo con i rombi di ser Humfrey Hardyng, ser Abelar Hightower batté su quello di Valarr, mentre il più giovane Ashford fu scelto da ser Lyonel Baratheon, il cavaliere noto come la Tempesta-che-ride.

Gli sfidanti tornarono al trotto verso il lato sud della lizza in attesa dei loro avversari: ser Abelar con i colori argento e fumo, sullo scudo una torre di guardia in pietra, avvolta dalle fiamme; i due Lannister tutti rosso porpora, con il leone dorato di Roccia Orientale; la Tempesta-che-ride con una tunica di tessuto d'oro scintillante, un cervo nero sul petto e sullo scudo, e un palco di corna a raggiera in ferro sull'elmo; lord Tully con una cappa a strisce blu e rosse fissata alle spalle da due fermagli d'argento a forma di trota. Puntarono verso il cielo le lance lunghe dodici piedi, mentre

raffiche di vento agitavano gli standardi facendoli schioccare.

Sul limite nord del campo, gli scudieri tenevano fermi i destrieri vivacemente bardati perché i campioni li montassero. Questi ultimi indossarono gli elmi e impugnarono lancia e scudo. Il loro splendore era pari a quello dei loro avversari: le sete arancioni fluttuanti degli Ashford, i rombi rossi e bianchi di ser Humfrey, lord Leo con il suo cavallo bianco con la gualdrappa di raso verde a rose dorate, e ovviamente Valarr Targaryen. Il cavallo del Giovane Principe era nero come la notte, per armonizzarsi con i colori dell'armatura, della lancia, dello scudo e della gualdrappa. Sopra l'elmo c'era uno scintillante drago a tre teste, con le ali spiegate, smaltato di rosso acceso; uno uguale era dipinto sulla lucida superficie nera dello scudo. Ogni difensore aveva una fascia di seta arancione legata attorno al braccio, in segno del favore accordato dalla bella pulzella.

Non appena i campioni presero posizione, nel Campo di Ashford ci fu una calma quasi assoluta. Poi risuonò un corno e in un secondo l'immobilità si trasformò in tumulto. Dieci paia di speroni dorati entrarono nei fianchi di dieci grandi cavalli da guerra, mille voci iniziarono a strillare e gridare, quaranta zoccoli ferrati calpestarono e strapparono l'erba, dieci lance si abbassarono, il terreno sembrò quasi tremare, e campioni e sfidanti si unirono in un cozzare lacerante di legno e acciaio. Un istante, e i cavalieri erano già separati, e si giravano per un altro passaggio. Lord Tully vacillò ma riuscì a rimanere in sella. Quando la folla si rese conto che tutte e dieci le lance erano spezzate, ci fu un boato di approvazione. Era un ottimo auspicio per il successo del torneo e una dimostrazione dell'abilità dei concorrenti.

Gli scudieri porsero nuove lance ai duellanti in sostituzione di quelle rotte, e ancora una volta gli speroni affondarono nei fianchi dei destrieri. Dunk sentì la terra tremare sotto le piante dei piedi. Sulle sue spalle, Egg gridava felice e agitava le braccia magre. Il Giovane Principe passò vicinissimo a loro. Dunk vide la punta della sua lancia nera toccare la torre di guardia sullo scudo dell'avversario e scivolare di lato verso il petto, proprio mentre la lancia di ser Abelar si spezzava contro la corazza di Valarr. Lo stallone grigio con la bardatura argento e fumo si impennò per la forza dell'impatto, e ser Abelar Hightower perse le staffe e piombò a terra.

Anche lord Tully fu disarcionato da ser Humfrey Hardyng, ma si rimise subito in piedi ed estrasse la spada lunga; allora ser Humfrey scagliò via la lancia, integra, e smontò per proseguire il combattimento. Per ser Abelar non andò così. Il suo scudiero accorse, gli tolse l'elmo e chiamò aiuto; due

servitori sollevarono per le braccia il cavaliere intontito, trasportandolo nel suo padiglione. In un'altra parte del campo i sei cavalieri che erano rimasti in sella si stavano scontrando per la terza volta. Altre lance si spezzarono, e questa volta lord Leo Tyrell mirò con tale consumata perizia che strappò via di netto l'elmo dalla testa del Leone Grigio. Trovandosi con il viso scoperto, il lord di Roccia Orientale alzò una mano in segno di saluto e smontò, abbandonando la competizione. Nel frattempo ser Humfrey aveva costretto lord Tully alla resa, mostrando con la spada la stessa abilità che con la lancia.

Tybolt Lannister e Androw Ashford galopparono l'uno contro l'altro per altre tre volte, prima che ser Androw finisse per perdere contemporaneamente lo scudo, la sella e l'incontro. L'altro Ashford resistette ancora più a lungo, spezzando non meno di nove lance contro ser Lyonel Baratheon, la Tempesta-che-ride. Campione e sfidante caddero entrambi al decimo passaggio, ma solo per rialzarsi e continuare a combattere, spada contro mazza. Alla fine ser Robert Ashford ammise la sconfitta, ma in tribuna il padre non sembrò affatto demoralizzato. Certo, entrambi i figli erano stati esclusi dai ranghi dei campioni, ma si erano comportati nobilmente contro due dei migliori cavalieri dei Sette Regni.

"Io, però, devo fare ancora meglio" pensò Dunk guardando vincitore e vinto abbracciarsi e uscire insieme dal campo. "A me non basta battermi bene e perdere. Devo vincere almeno la prima sfida, altrimenti perdo tutto."

Ser Tybolt Lannister e la Tempesta-che-ride adesso si sarebbero schierati tra i campioni, al posto di quelli che avevano sconfitto. Stavano già cominciando a smontare i padiglioni arancioni. Poco distante, il Giovane Principe stava comodamente seduto su una sedia da campo rialzata, davanti alla sua grande tenda nera. Era senza elmo. I suoi capelli erano neri come quelli del padre, ma con una striatura chiara. Un servitore gli portò una coppa d'argento e lui bevve un sorso. "Acqua, se è saggio" pensò Dunk "non vino." Si domandò se Valarr avesse davvero ereditato parte del valore del padre, o se gli era solo capitato l'avversario più debole.

Una fanfara di trombe annunciò che tre nuovi sfidanti erano entrati in lizza. Gli araldi declamarono i loro nomi. «Ser Pearse di Casa Caron, lord delle Marche.» Il cavaliere aveva un'arpa d'argento dipinta sullo scudo, anche se la sua sopravveste era decorata di usignoli. «Ser Joseth di Casa Malister, da Seagard.» Ser Joseth sfoggiava un elmo alato; sullo scudo un'aquila argentea solcava un cielo indaco. «Ser Gawen di Casa Swann, lord di

Elmo di Pietra a Capo Furore.» Due cigni, uno nero e uno bianco, lottavano furiosamente sulle sue braccia. L'armatura di lord Gawen, la sua cappa e la gualdrappa del cavallo erano tutto un alternarsi di bianco e nero, comprese le frange del fodero e della lancia.

Lord Caron, suonatore d'arpa, cantore e rinomato cavaliere, toccò con la punta della lancia la rosa di lord Tyrell. Ser Joseth picchiò sui rombi di ser Humfrey Hardyng. E il cavaliere bianco e nero, lord Gawen Swann, sfidò il principe nero con la sua guardia bianca. Dunk si grattò il mento. Lord Gawen era ancora più anziano del vecchio, e lui era già morto. «Egg, chi è il meno pericoloso tra questi sfidanti?» chiese al ragazzo sulle sue spalle che sembrava conoscere così bene tutti quei cavalieri.

«Lord Gawen» rispose subito il ragazzo. «L'avversario di Valarr.»

«Del *principe* Valarr» lo corresse Dunk. «Uno scudiero deve sempre avere un linguaggio rispettoso, ragazzo.»

I tre sfidanti presero posizione mentre i tre campioni montavano in sella. La gente intorno a loro faceva scommesse e incitava a gran voce quelli su cui aveva puntato, ma Dunk aveva occhi soltanto per il principe. Al primo passaggio, colpì di striscio lo scudo di lord Gawen, la punta smussata della sua lancia scivolò di lato come era successo con ser Abelar Hightower, solo che questa volta curvò nell'altra direzione, verso il vuoto. La lancia di Lord Gawen si spezzò di netto contro il petto del principe e Valarr sembrò per un attimo sul punto di cadere, prima di recuperare l'assetto.

La seconda volta che percorsero la lizza, Valarr tenne la lancia a sinistra, puntando al petto dell'avversario, invece lo colpì alla spalla. L'impatto fu comunque sufficiente a far perdere la lancia al vecchio cavaliere. Lord Gawen alzò il braccio per riprendere l'equilibrio, ma non ci riuscì e cadde. Il Giovane Principe smontò ed estrasse la spada, ma lord Gawen fece cenno di no con la mano e alzò la visiera. «Mi arrendo, vostra grazia» disse. «Bel combattimento.» I lord in tribuna gli fecero eco, gridando: «Bel combattimento, bravi!» mentre Valarr si inginocchiava per aiutare il lord dai capelli grigi a rimettersi in piedi.

«Non lo è stato, da parte di nessuno dei due» si lagnò Egg.

«Zitto, altrimenti ti faccio tornare all'accampamento.»

Un po' più in là, ser Joseth Mallister veniva portato fuori dal campo privo di conoscenza, mentre il lord con l'arpa e quello con la rosa duellavano furiosamente con le asce lunghe, per la delizia del pubblico vociante. Dunk era così concentrato su Valarr Targaryen che li notò appena. "È un buon cavaliere, ma nulla di più" si ritrovò a pensare. "Con lui avrei qualche pos-

sibilità. Se gli dèi mi fossero favorevoli, potrei anche disarcionarlo, e una volta a terra il mio peso e la mia forza farebbero la differenza."

«Prendilo!» gridò Egg divertito, dimenandosi sulla schiena di Dunk per l'eccitazione. «Forza, colpiscilo! Sì, così, così!» Sembrava che stesse incoraggiando lord Caron. L'arpista adesso stava facendo ben altro genere di musica, incalzando lord Leo e costringendolo a indietreggiare, mentre l'acciaio risuonava contro l'acciaio. La folla era quasi equamente divisa tra loro, così grida di incoraggiamento e imprecazioni si mescolavano nell'aria del mattino. Schegge di legno e frammenti di vernice si staccavano dallo scudo di lord Leo, mentre l'ascia di lord Pearse colpiva i petali della rosa dorata, uno per uno, finché lo scudo cedette e si spaccò. Ma nel vibrare l'ultimo colpo la lama restò per un attimo incastrata nel legno... e l'ascia di lord Leo si abbatté sul manico dell'arma dell'avversario, tranciandolo a non più di un piede dalla sua mano. Gettato via lo scudo spezzato, lord Leo si lanciò subito all'attacco. Nel giro di poco, il cavaliere arpista era in ginocchio, a intonare la resa.

Per il resto della mattinata e parte del pomeriggio si andò avanti più o meno allo stesso modo, con gli sfidanti che scendevano in campo in due o tre, a volte anche in cinque insieme. Suonavano le trombe, gli araldi annunciavano i loro nomi, i cavalli da guerra caricavano, il pubblico incoraggiava, le lance si spezzavano come ramoscelli e le spade sbattevano contro gli elmi e le cotte. Fu, sia per il popolino che per i lord, una splendida giornata di giostre. Ser Humfrey Hardyng e ser Humfrey Beesbury, un giovane cavaliere spavaldo a strisce gialle e nere, con tre alveari sullo scudo, spezzarono non meno di dodici lance a testa in uno scontro epico che ben presto la gente chiamò "la battaglia degli Humfrey". Ser Tybolt Lannister venne disarcionato da ser Jon Penrose e cadendo ruppe la spada, ma andò avanti a lottare solo con lo scudo vincendo l'incontro, e restò campione. Ser Robyn Rhysling, cieco da un occhio, un vecchio cavaliere brizzolato con la barba sale e pepe, al primo scontro perse l'elmo per un colpo di lancia di lord Leo, ma rifiutò di arrendersi. Ancora tre volte galopparono l'uno contro l'altro, con il vento che frustava i capelli di ser Robyn mentre i frammenti delle lance spezzate volavano attorno alla sua faccia nuda come coltelli di legno, fatto che Dunk considerò ancora più mirabolante quando Egg gli rivelò che ser Robyn aveva perso l'occhio proprio a causa di una scheggia di lancia neanche cinque anni prima. Leo Tyrell era troppo cavaleresco per puntare ancora alla testa indifesa di ser Robyn, ma anche così l'ostinato coraggio di Rhysling (o era follia?) lasciò Dunk sbalordito. Alla

fine, il lord di Alto Giardino colpì con forza la corazza di ser Robyn all'altezza del cuore, facendolo ruzzolare a terra.

Anche ser Lyonel Baratheon combatté vari incontri ammirevoli. Contro gli avversari a lui inferiori, spesso scoppiava in una fragorosa risata quando essi colpivano il suo scudo e continuava a ridere mentre montava in sella, caricava e li sbalzava dalle staffe. Se gli sfidanti portavano una sorta di cimiero sull'elmo, ser Lyonel lo tranciava via e lo lanciava alla folla. I cimieri erano elementi ornamentali, fatti di legno intagliato o cuoio modellato, talvolta dorati o smaltati, o addirittura fusi in argento, per cui gli uomini che lui sconfiggeva non apprezzarono questa abitudine che però ne fece un beniamino della folla. Ben presto fu sfidato solo da cavalieri senza cimiero. Anche se ser Lyonel abbatté spesso e rumorosamente i suoi sfidanti ridendo, Dunk pensava che gli onori della giornata sarebbero dovuti andare a ser Humfrey Hardyng, che sconfisse quattordici cavalieri, tutti formidabili.

Nel frattempo il Giovane Principe, seduto davanti al padiglione nero, beveva dalla sua coppa d'argento e ogni tanto montava in sella per vincere un altro avversario mediocre. Aveva collezionato nove vittorie, ma a Dunk pareva che fossero tutte insignificanti. "Batte uomini anziani e scudieri appena diventati cavalieri, e qualche lord di nobile lignaggio e scarsa abilità. Gli uomini veramente pericolosi passano oltre il suo scudo come se non lo vedessero."

Più tardi, una fanfara di ottoni annunciò l'ingresso di un altro sfidante. Montava un superbo cavallo sauro con una gualdrappa nera a frange tra le quali si intravedevano lampi gialli, cremisi e arancioni. Mentre si avvicinava alla tribuna per fare il suo saluto, Dunk vide il viso sotto la visiera sollevata, e riconobbe il principe che aveva incontrato nelle stalle di lord Ashford.

Le gambe di Egg gli strinsero il collo. «Smettila!» esclamò Dunk bruscamente, aprendole con uno strattone. «Vuoi farmi soffocare?»

«Principe Aerion Chiarafiamma» annunciò l'araldo «della Fortezza Rossa di Approdo del Re, figlio di Maekar principe di Summerhall di Casa Targaryen, nipote di Daeron il Buono, secondo del suo nome, re degli Andalì, dei Rhoynar e dei Primi Uomini, e lord dei Sette Regni.»

Aerion aveva sullo scudo un drago a tre teste, ma i colori erano molto più vividi di quelli di Valarr: una testa era arancione, l'altra gialla e la terza rossa, e le fiamme sprigionate dalle loro fauci avevano la lucentezza della foglia d'oro. La sopravveste era un vorticare di fumo e fuoco intrecciati, e

sull'elmo annerito sveltava un cimiero di rosse fiamme a smalto.

Dopo una sosta per abbassare la lancia davanti al principe Baelor, così breve da risultare quasi meccanica, galoppò verso il confine nord del campo, oltre il padiglione di lord Leo e della Tempesta-che-ride, rallentando solo in prossimità della tenda del principe Valarr. Il Giovane Principe si alzò e si mise rigido di fianco al suo scudo, e per un attimo Dunk fu sicuro che Aerion intendesse colpirlo... ma quello rise e proseguì, e batté con forza la punta della lancia contro i rombi di ser Humfrey Hardyng.

«Vieni fuori, piccolo cavaliere, esci di lì» gridò con voce stentorea. «È ora che affronti il drago.»

Ser Humfrey chinò rigidamente la testa al suo avversario mentre gli veniva portato il destriero, poi ignorandolo montò in sella, si allacciò l'elmo e prese lancia e scudo. Gli spettatori si acquietarono, quando i due cavalieri presero i loro posti. Dunk udì lo scatto della visiera del principe Aerion che si abbassava. Il corno suonò.

Ser Humfrey partì lentamente, acquistando via via velocità, invece il suo avversario lanciò il rosso destriero spronandolo con entrambi gli speroni. Le gambe di Egg si strinsero ancora di più. «*Uccidilo!*» gridò d'un tratto. «*Uccidilo, è lì davanti, forza, uccidilo!*» Dunk non capiva bene a quale dei due cavalieri si rivolgesse.

La lancia del principe Aerion, a strisce rosse, arancioni e gialle e con la punta d'oro, oscillò dall'altra parte della barriera. "È troppo bassa" pensò Dunk quando la vide. "Mancherà il bersaglio e colpirà il cavallo di ser Humfrey, la deve tirare più su." Poi, con orrore crescente, cominciò a sospettare che Aerion avesse proprio quell'intenzione. "Non è possibile che..."

All'ultimo istante, lo stallone di ser Humfrey scartò di lato, con gli occhi sbarrati dal terrore, ma era troppo tardi. La lancia di Aerion trafisse l'animale appena sopra il pettorale che proteggeva lo sterno, e sbucò sul retro del collo con uno schizzo di sangue scintillante. Con un nitrito il cavallo crollò su un fianco, abbattendo la barriera di legno. Ser Humfrey cercò di balzare giù dalla sella, ma un piede gli restò impigliato nella staffa e si udì un urlo quando la sua gamba restò schiacciata tra lo steccato sfondato e il cavallo che cadeva.

Da tutto il Campo di Ashford si levarono grida. Alcuni uomini accorsero per liberare ser Humfrey, ma lo stallone, in agonia, quando si avvicinavano scalciava. Aerion, dopo essere passato con indifferenza attorno alla carneficina, arrivò alla fine della lizza, voltò il cavallo e tornò indietro al galop-

po. Anche lui gridava, ma Dunk non riusciva a distinguere le parole sopra i lamenti quasi umani del cavallo morente. Smontato dalla sella, Aerion sguainò la spada e avanzò verso il nemico caduto. I suoi scudieri e uno di quelli di ser Humfrey lo dovettero allontanare a forza. Egg si dimenò sulle spalle di Dunk. «Fammi scendere» disse. «Povero cavallo, mettimi giù.»

Anche Dunk stava male. "Che cosa faccio, se una cosa del genere capita a Tuono?" Un armigero con un'ascia doppia finì lo stallone di ser Humfrey, facendo cessare gli orribili lamenti. Dunk si girò e si aprì un varco tra la calca. Una volta usciti dalla ressa, fece scendere Egg. Il ragazzo era senza cappuccio e aveva gli occhi rossi. «Uno spettacolo orribile, *aye*» gli disse Dunk «ma uno scudiero deve essere forte. Vedrai incidenti anche peggiori in altri tornei, temo.»

«Non è stato un incidente» ribatté Egg, con le labbra tremanti. «Aerion lo ha fatto apposta. Lo hai visto.»

Dunk si accigliò. Era sembrato anche a lui, ma era difficile accettare che un cavaliere potesse comportarsi in modo così poco cavalleresco, soprattutto uno della stirpe del drago. «Io ho visto un cavaliere verde come l'erba d'estate che ha perso il controllo della sua lancia» insistette caparbio «e non voglio sentire altro. Penso che per oggi le giostre siano finite. Andiamo.»

Dunk aveva ragione, per quel giorno non ci sarebbero state altre competizioni. Mentre sul Campo ritornava la quiete dopo il tumulto, il sole era calato a occidente e lord Ashford aveva proclamato la sospensione dei giochi. Non appena scesero le ombre della sera, cento torce vennero accese lungo la fila di bancarelle. Dunk comprò un corno di birra per sé e mezzo corno per il ragazzo, per rasserenarlo. Passeggiarono un po' ascoltando un'allegria melodia di flauti e tamburi, poi si fermarono a guardare uno spettacolo di marionette con protagonista Nymeria, la regina guerriera con le sue diecimila navi. Le marionettiste ne avevano soltanto due, ma riuscirono lo stesso a evocare un'entusiasmante battaglia navale. Dunk avrebbe voluto chiedere alla giovane Tanselle se aveva finito il suo scudo, ma vide che era molto indaffarata. "Aspetterò che finisca di lavorare" decise. "Magari allora avrà anche sete."

«Ser Duncan» lo chiamò una voce da dietro. E poi, ancora: «Ser Duncan». Improvvisamente Dunk si ricordò che era lui. «Oggi ti ho visto in mezzo alla folla, con questo ragazzo sulle spalle» disse Raymun Fossoway mentre si avvicinava sorridendo. «Per la verità, era difficile non notarvi.»

«Lui è il mio scudiero. Egg, questo è Raymun Fossoway.» Dunk dovette spingere avanti il ragazzo, che però stette lì a testa bassa fissando gli stivali di Raymun mentre mormorava un saluto.

«Piacere, ragazzo» disse Raymun con disinvoltura. «Ser Duncan, perché non vieni ad assistere dalla galleria in tribuna? Tutti i guerrieri sono i benvenuti.»

Dunk si trovava bene in mezzo alla gente comune e alla servitù; l'idea di rivendicare un posto tra lord, lady e cavalieri con possedimenti terrieri, lo metteva a disagio. «Non avrei potuto desiderare vista migliore per l'ultima giostra.»

Raymun fece una smorfia. «Neanch'io. Lord Ashford ha dichiarato ser Humfrey vincitore, premiandolo con il destriero del principe Aerion, ma non potrà più giostrare. Ha la gamba fratturata in due punti. Il principe Baelor ha mandato il suo medico personale a curarlo.»

«Un altro campione prenderà il posto di ser Humfrey?»

«Lord Ashford intendeva nominare lord Caron, o magari l'altro ser Humfrey, quello che ha fatto lo splendido combattimento con Hardyng, ma il principe Baelor gli ha detto che, date le circostanze, non riteneva opportuno far levare lo scudo e il padiglione di ser Humfrey. Credo che continueranno con quattro campioni invece di cinque.»

"Quattro campioni" pensò Dunk. "Leo Tyrell, Lyonel Baratheon, Tybolt Lannister e il principe Valarr." Aveva visto abbastanza quel primo giorno per rendersi conto di avere scarse possibilità con i primi tre. Restava solo...

"Un cavaliere errante non può sfidare un principe. Valarr è secondo nella linea di successione al Trono di Ferro. È figlio di Baelor Lancia Spezzata, e nelle sue vene scorre il sangue di Aegon il Conquistatore, del Giovane Drago e del principe Aemon il Cavaliere Drago, e io sono solo un ragazzo che il vecchio ha trovato dietro la bottega di un vasaio nel Fondo delle Pulci."

Gli veniva male alla testa solo a pensarci. «Tuo cugino, chi intende sfidare?» chiese a Raymun.

«Ser Tybolt, anche se cambia poco. Sono tutti ugualmente forti. Mio cugino, però, osserva tutte le giostre con attenzione. Se qualcuno domani dovesse restare ferito, o mostrare segni di stanchezza o di debolezza, Steffon andrà subito a picchiare contro il suo scudo, ci puoi contare. Nessuno ha mai potuto accusarlo di un eccesso di cavalleria.» Rise, come per togliere l'amarezza dalle sue parole. «Ser Duncan, vuoi venire a bere una coppa di vino con me?»

«Ho una faccenda da sbrigare» rispose Dunk, a disagio all'idea di accettare un invito che non avrebbe potuto ricambiare.

«Posso stare qui io e ritirare il tuo scudo quando lo spettacolo di marionette sarà finito» disse Egg. «Più tardi mettono in scena Symeon Occhi-di-Stella, e rifanno anche il combattimento con il drago.»

«Ecco, vedi, il problema è risolto e il vino ci sta aspettando» disse Raymun. «Tra l'altro è una vendemmia di Arbor. Come puoi dire di no?»

A corto di scuse, Dunk fu costretto a seguirlo, lasciando Egg alle marionette. La mela di Casa Fossoway fluttuava sopra il padiglione dorato dove Raymun serviva il cugino come scudiero. Sul retro, due servi stavano spalmando un capretto con miele ed erbe aromatiche sopra un fuoco da campo. «C'è anche da mangiare, se hai fame» disse Raymun con noncuranza, tenendo sollevata una falda del padiglione per far passare Dunk. All'interno, del carbone ardeva in un braciere, scaldando piacevolmente l'aria. Raymun riempì due coppe di vino. «Dicono che Aerion sia in collera con lord Ashford per avere dato il suo cavallo a ser Humfrey come risarcimento» commentò mentre versava il vino «ma scommetto che è stata un'idea di suo zio.» Porse una coppa a Dunk.

«Il principe Baelor è un uomo d'onore.»

«Come il Principe Chiarafiamma, no?» rise Raymun. «Non avere quell'aria così angosciata, ser Duncan, siamo soli, qui. Non è un segreto che Aerion è un brutto soggetto. Grazie agli dèi, è abbastanza in basso nella linea di successione.»

«Credi che avesse davvero intenzione di uccidere il cavallo?»

«Ci sono forse dubbi? Se il principe Maekar fosse stato qui, le cose sarebbero andate diversamente, te lo assicuro. Gira la voce che Aerion sia tutto sorrisi e cavalleria finché è presente il padre, ma se lui non c'è...»

«Ho visto che la poltrona del principe Maekar era vuota.»

«Ha lasciato Ashford per andare a cercare i suoi figli, insieme a Roland Crakehall della guardia reale. Stando alle voci che circolano, ci sarebbero dei predoni, ma è ridicolo, scommetto che il principe ha solo preso l'ennesima sbornia.»

Il vino era buono e fruttato, il migliore che avesse mai assaggiato. Lo tenne un po' in bocca, quindi deglutì e chiese: «Di quale principe stai parlando?».

«Dell'erede di Maekar. Si chiama Daeron, come il re. È detto anche Daeron il Beone, ma solo quando il padre non è a portata d'orecchio. Con lui c'era anche il fratello minore. Sono partiti da Summerhall insieme, ma non

sono mai arrivati ad Ashford.» Raymun terminò la sua coppa e la mise da parte. «Povero Maekar.»

«Povero?» esclamò Dunk stupito. «Il figlio del re?»

«Il *quarto* figlio del re» precisò Raymun. «Senza il valore del principe Baelor, l'intelligenza del principe Aerys, la mitezza del principe Rhaegel. E adesso deve anche vedere i suoi figli oscurati da quelli del fratello. Daeron è un beone, Aerion è presuntuoso e crudele, il terzo era così poco promettente che è stato lasciato alla Cittadella perché diventi un maestro e il più giovane...»

«Ser! Ser Duncan!» Egg entrò ansimando. Gli era caduto indietro il cappuccio, e nei suoi grandi occhi scuri guizzavano i brillanti riflessi della luce del braciere. «Vieni, presto. Le sta facendo male!»

Dunk si alzò in piedi frastornato. «Che cosa? Chi?»

«*Aerion!*» gridò il ragazzo. «Sta facendo del male alla ragazza delle marionette. Presto.» E voltatosi ripartì nella notte.

Dunk fece per seguirlo, ma Raymun lo afferrò per un braccio. «Ser Duncan. Ha detto Aerion, un principe di sangue. Sii prudente.»

Era un buon consiglio, lo sapeva, il vecchio avrebbe detto lo stesso, ma non poteva dargli ascolto. Si liberò dalla presa, con una spalla scostò la tenda e uscì. Udì delle grida provenire dalla zona delle bancarelle. Egg era ormai fuori vista. Dunk gli corse dietro. Le sue gambe erano più lunghe di quelle del ragazzo e in breve accorciò la distanza.

Attorno al teatrino delle marionette si era formata una muraglia di curiosi. Dunk si aprì un varco, ignorando le loro imprecazioni. Un armigero con l'uniforme reale si fece avanti per fermarlo. Dunk gli diede uno spintone, mandandolo a gambe all'aria.

Il teatrino era stato rovesciato. La grassa Dorniana era a terra, in lacrime. Un armigero faceva dondolare le marionette di Florian e Jonquil reggendole per i fili mentre un altro dava loro fuoco con una torcia. Intanto altri tre uomini aprivano le ceste, tiravano fuori il resto delle marionette e le calpestavano. Intorno a loro erano disseminati pezzi del drago *di* legno, un'ala rotta qui, la testa là, la coda in tre pezzi. E in mezzo a tutta quella bolgia c'era il principe Aerion, superbo nel suo farsetto di velluto rosso a maniche lunghe con le frange, che torceva il braccio di Tanselle con entrambe le mani. Lei era in ginocchio, che lo supplicava. Aerion la ignorava. Aprì a forza la mano della ragazza e le afferrò un dito. Dunk se ne stava lì come uno stupido, incapace di credere ai suoi occhi. Poi udì un *crac* e Tanselle strillò.

Uno degli uomini di Aerion cercò di afferrarlo, ma le sue mani strinsero l'aria. Tre lunghi passi, poi Dunk afferrò il principe per una spalla e con uno strattone lo fece girare. Dimenticò la spada e il pugnale, insieme a tutto quello che il vecchio gli aveva insegnato. Il primo pugno mandò Aerion a terra, poi la punta del suo stivale colpì il principe all'addome. Quando Aerion estrasse *il* pugnale, Dunk gli mise un piede sopra il polso, dopo di che gli sferrò un altro calcio, dritto in bocca. Sarebbe potuto andare avanti fino a ucciderlo, ma fu circondato dagli uomini del principe. Due lo tenevano per le braccia, mentre un terzo lo attaccava da dietro. Appena riusciva a liberarsi di uno, aveva addosso gli altri due.

Alla fine lo sbatterono a terra, immobilizzandogli braccia e gambe. Nel frattempo Aerion si era rialzato. Aveva la bocca piena di sangue. Si tastò le gengive. «Mi hai fatto cadere un dente» si lamentò. «Tanto per cominciare romperemo tutti i tuoi.» Gli tolse i capelli dagli occhi. «La tua faccia non mi è nuova.»

«Mi avevi preso per uno stalliere.»

Aerion sorrise. «Sì, ricordo. Ti sei rifiutato di prendere il mio cavallo. Perché hai gettato via la tua vita così? Per questa puttanella?» La ragazza era raggomitolata a terra, tenendosi la mano ferita. Lui le assestò un calcio con la punta dello stivale. «Non ne valeva la pena. È una traditrice: il drago non dovrebbe perdere mai.»

"È pazzo" pensò Dunk "ma pur sempre figlio *di* un principe e ha intenzione di uccidermi." A quel punto avrebbe recitato una preghiera se ne avesse saputo una per intero, ma non c'era tempo. C'era tempo solo per avere paura.

«Non hai altro da dire?» chiese Aerion. «Mi annoi, ser.» Si frugò ancora nella bocca insanguinata. «Prendi un martello e spezzagli tutti i denti, Wate» ordinò. «Poi squartalo e fagli vedere il colore dei suoi visceri.»

«No!» gridò il ragazzo. «Non fategli del male!»

"Dèi misericordiosi! Il ragazzo, quel pazzo incosciente" pensò Dunk. Lottò contro le braccia che lo bloccavano, ma non ci fu niente da fare. «Chiudi la bocca, stupido ragazzino. Corri via, o faranno del male anche a te!»

«Non lo faranno» disse Egg avvicinandosi. «Altrimenti ne dovranno rispondere a mio padre, e anche a mio zio. Lasciatelo andare, ho detto. Wate, Yorkel, voi sapete chi sono. Ubbidite.»

Dunk sentì le mani lasciare la presa, prima sul braccio sinistro, poi sul resto del corpo. Non capiva che cosa stesse succedendo. Gli armigeri erano

indietreggiati, uno si era addirittura inginocchiato. In quel momento la folla si aprì lasciando passare Raymun Fossoway. Indossava la cotta e l'elmo, e teneva la mano sull'elsa della spada. Il cugino, ser Steffon, subito dietro di lui, aveva già snudato la lama; con loro c'era una mezza dozzina di uomini d'arme con il simbolo della mela rossa ricamata sul petto.

Il principe Aerion non li degnò di uno sguardo. «Piccolo impudente!» disse rivolto a Egg, sputando un grumo di sangue ai piedi del ragazzo. «Che cosa hai fatto ai capelli?»

«Li ho tagliati, fratello» rispose Egg. «Non volevo assomigliarti.»

Il secondo giorno di torneo il cielo era coperto, con raffiche di vento che soffiavano da ovest. "Con un tempo così dovrebbe esserci meno gente" pensò Dunk. "Sarebbe stato più facile arrivare sotto la palizzata per veder giostrare da vicino. Egg avrebbe potuto sedersi sulla sponda e io sarei rimasto in piedi dietro di lui."

Invece Egg, vestito di sete e pellicce, aveva una poltrona nel palco centrale, mentre la visuale di Dunk si sarebbe limitata alle quattro pareti della cella nella torre in cui lord Ashford lo aveva fatto rinchiudere. Il locale aveva una piccola finestra, però rivolta nella direzione sbagliata. Appena sorse il sole Dunk si incuneò nello stretto sedile sotto la finestrella, a guardare con occhi malinconici la città, i campi e i boschi. Gli avevano tolto la cintura di corda, oltre alla spada e al pugnale, e anche l'argento. Sperava che Egg o Raymun si ricordassero di Castagna e di Tuono.

«Egg» mormorò tra sé e sé. Il suo scudiero, un povero ragazzo raccattato nelle strade di Approdo del Re. Era mai stato ingannato così un cavaliere? "Dunk dal cervello fino come le mura di un castello e lento come un uro."

Non gli era stato permesso di parlare con Egg da quando i soldati di lord Ashford avevano arrestato tutti al teatrino delle marionette. E nemmeno con Raymun, Tanselle, con nessuno, neanche con lord Ashford. Si chiedeva se li avrebbe mai più rivisti. Per quel che ne sapeva, avrebbero potuto tenerlo in quella piccola cella per sempre. "In che altro modo poteva andare a finire?" si chiese con amarezza. "Ho steso il figlio di un principe e gli ho dato un calcio in faccia."

Sotto quel cielo plumbeo, i fluenti abiti di gala dei lord di alto lignaggio e dei grandi campioni non sarebbero stati scintillanti come il giorno precedente. Il sole, nascosto dietro le nubi, non avrebbe fatto brillare gli elmi d'acciaio, né risplendere e lampeggiare le loro creste decorate d'oro e d'argento, e tuttavia Dunk desiderava essere tra la folla che assisteva alla gio-

stra. Sarebbe stata una buona giornata per i cavalieri erranti, per uomini con una semplice cotta di maglia e cavalli senza bardature.

Però poteva almeno *udire*. Il suono dei corni degli araldi gli arrivava distintamente, e di tanto in tanto il boato della folla gli diceva che qualcuno era caduto, oppure si era rialzato, o aveva compiuto un'azione particolarmente audace. In lontananza udiva anche gli zoccoli dei cavalli, e talvolta il cozzare delle spade o lo spezzarsi di una lancia. Nell'ultimo caso Dunk provava sempre un brivido: gli ricordava il rumore del dito di Tanselle quando Aerion gliel'aveva spezzato. C'erano anche altri suoni, più vicini: passi nel corridoio fuori della porta, lo scalpitare dei cavalli nel cortile sottostante, urla e voci dalle mura del castello. A volte coprivano quelli del torneo. Dunk pensava che forse era anche meglio.

"Tra tutti, l'unico vero cavaliere è quello errante, Dunk" gli aveva detto il vecchio, molto tempo prima. "Gli altri servono i lord che li mantengono o dai quali hanno ricevuto la terra, invece noi scegliamo i signori da servire, uomini nelle cui cause crediamo. Tutti i cavalieri prestano giuramento di proteggere il debole e l'innocente, ma noi siamo forse quelli che mantengono meglio quel voto."

La mattina diventò pomeriggio. I suoni lontani del torneo cominciarono ad affievolirsi e a svanire. L'oscurità iniziò a filtrare nella cella, ma Dunk era ancora seduto sotto la finestra, a guardare nel buio cercando di ignorare la pancia vuota.

A un certo punto udì dei passi e il tintinnare delle chiavi di ferro. Si disincastrò dal sedile e si alzò in piedi mentre la porta si apriva. Entrarono due guardie, una delle quali reggeva una lampada a olio. Le seguiva un servo con un vassoio. Dietro c'era Egg. «Lasciate lampada e vassoio, e andate» ordinò il ragazzo.

Essi fecero come era stato loro detto, ma Dunk notò che lasciarono socchiusa la pesante porta di legno. Sentendo l'odore del cibo si rese conto di quanto fosse affamato. Gli avevano portato pane caldo e miele, una ciotola di crema di piselli, uno spiedo di cipolle e carne ben arrostita. Sedette vicino al vassoio, prese un pezzo di pane e se lo infilò in bocca. «Non ci sono coltelli» notò. «Pensavano forse che ti avrei potuto pugnalarlo, ragazzo?»

«Non mi hanno detto che cosa pensavano.» Egg indossava un farsetto di lana nera aderente, plissettato in vita e con maniche lunghe decorate da strisce di raso rosso. Ricamato sul petto, il drago a tre teste di Casa Targaryen. «Mio zio dice che devo chiederti umilmente scusa per averti ingannato.»

«Tuo zio sarebbe il principe Baelor?» replicò Dunk.

Il ragazzo sembrava sinceramente dispiaciuto. «Non ti ho mai voluto mentire.»

«Però l'hai fatto, su tutto, a cominciare dal nome. Non ho mai sentito parlare di un principe Egg.»

«È il diminutivo di Aegon. È stato mio fratello Aemon a darmi questo nome. Adesso lui è alla Cittadella, a studiare per diventare un maestro. A volte mi chiamano così anche Daeron e le mie sorelle.»

Dunk sollevò lo spiedo e diede un morso alla carne. Capretto, insaporito con qualche spezia raffinata che non aveva mai assaggiato prima. Un po' di grasso gli colò sul mento. «Aegon» ripeté. «Certo, Aegon. Come Aegon il Drago. Quanti Aegon hanno regnato?»

«Quattro» rispose il ragazzo. «Ci sono stati quattro re Aegon.»

Dunk masticò, deglutì e prese un altro pezzo di pane. «Perché l'hai fatto? Ti sei divertito a prenderti gioco di uno stupido cavaliere errante?»

«No.» Gli occhi del ragazzo si riempirono di lacrime, ma il suo portamento restò eretto. «Avrei dovuto fare da scudiero a Daeron, il mio fratello maggiore. Ho imparato tutto quello che bisogna sapere per essere un bravo scudiero, ma Daeron non è tanto bravo come cavaliere. Non voleva partecipare al torneo, così, lasciata Summerhall, ha seminato la nostra scorta, solo che invece di tornare indietro ha proseguito oltre Ashford, pensando che non ci avrebbero mai cercato in quella direzione. È stato lui a rasarmi la testa. Sapeva che nostro padre avrebbe mandato degli uomini a cercarci. Daeron ha dei capelli normali, castano chiari, invece i miei sono come quelli di Aegon e di mio padre.»

«Il sangue del drago» commentò Dunk. «Capelli oro e argento e occhi viola, lo sanno tutti.» "Dunk dal cervello fino come le mura di un castello."

«Sì, perciò Daeron me li ha tagliati. Voleva che ci nascondessimo fino alla conclusione del torneo. Solo che poi tu mi hai scambiato per uno stalliere e...» Abbassò lo sguardo. «Non mi interessava se Daeron combatteva oppure no, ma io volevo essere lo scudiero di qualcuno. Mi dispiace, ser. Davvero.»

Dunk lo guardò pensieroso. Sapeva come ci si sentiva a desiderare così tanto qualcosa da essere disposti a dire un'enorme bugia pur di ottenerlo. «Pensavo che tu fossi come me» disse. «Forse è così, ma non come credevo io.»

«Comunque veniamo tutti e due da Approdo del Re» rispose il ragazzo speranzoso.

Dunk non poté fare a meno di ridere. «Sì, tu dalla cima del colle di Aegon e io dal fondo.»

«Non sono poi così lontani, ser.»

Dunk diede un morso a una cipolla. «Devo chiamarti "milord" o "vostra grazia" o in che altro modo?»

«A corte sì» ammise il ragazzo. «Altrimenti puoi continuare a chiamarmi Egg, se vuoi, ser.»

«Che cosa ne faranno di me, Egg?»

«Mio zio vuole vederti. Quando hai finito di mangiare, ser.»

Dunk spinse da parte il vassoio e si alzò. «Allora sono pronto. Ho già dato un calcio in bocca a un principe, non intendo lasciare che un altro mi aspetti.»

Lord Ashford aveva ceduto i suoi appartamenti al principe Baelor per il tempo della sua permanenza, così Egg - anzi *Aegon* - lo condusse nel solarium del lord. Baelor stava leggendo alla luce di una candela di cera vergine. Dunk si inginocchiò davanti a lui. «Alzati» disse il principe. «Vuoi un po' di vino?»

«Come desideri, vostra grazia.»

«Versa a ser Duncan una coppa del dolce vino rosso dormano, Aegon» ordinò il principe. «Cerca di non rovesciarglielo addosso, gli hai già procurato abbastanza guai.»

«Non lo rovescerà, vostra grazia» disse Dunk. «È un bravo ragazzo, un bravo scudiero, e so che non era sua intenzione nuocermi.»

«Si può nuocere anche senza volerlo. Aegon sarebbe dovuto venire da me, quando ha visto quello che il fratello stava facendo a quelle teatranti. Invece è corso da te. Una decisione sconsiderata. Quello che hai fatto, ser... be', al posto tuo mi sarei comportato nello stesso modo, ma io sono un principe reale, non un cavaliere errante. Non è mai saggio colpire il nipote di un re in un accesso d'ira, indipendentemente dalla causa.»

Dunk annuì fosco in viso. Egg gli porse una coppa d'argento piena di vino. Lui la prese e bevve un lungo sorso.

«Io odio Aerion» disse con veemenza Egg. «E sono dovuto correre da ser Duncan, zio, il castello era troppo lontano.»

«Aerion è tuo fratello» ribatté il principe in tono fermo «e i septon dicono che dobbiamo amare i nostri fratelli. Adesso lasciaci soli, Aegon, perché voglio parlare con ser Duncan in privato.»

Il ragazzo posò la caraffa e fece un rigido inchino. «Come desideri, vo-

stra grazia.» Si diresse verso la porta del solarium e poi la richiuse piano dietro di sé.

Baelor Lancia Spezzata guardò a lungo Dunk negli occhi. «Ser Duncan, permettimi di chiederti... sei un bravo cavaliere, in tutta sincerità? Come te la cavi con le armi?»

Dunk non sapeva che cosa dire. «Ser Arlan mi ha insegnato a usare la spada e lo scudo, a giostrare e fare la quintana.»

Il principe Baelor sembrò turbato da quella risposta. «Mio fratello Maekar è tornato da qualche ora al castello. Ha trovato il suo erede ubriaco in una taverna a un giorno di strada verso sud. Maekar non lo ammetterà mai, ma credo nutrisse la segreta speranza che i suoi figli avrebbero offuscato i miei in questo torneo. Invece lo hanno entrambi coperto di infamia, ma lui che cosa può fare? Sono sangue del suo sangue. Maekar adesso è furibondo, e ha bisogno di qualcuno su cui sfogare la sua rabbia. Ha scelto te.»

«Me?» esclamò Dunk mestamente.

«Aerion ha già imbottito la testa di suo padre e Daeron non ti ha certo aiutato. Per giustificare la sua codardia, ha detto a mio fratello che un enorme cavaliere predone, incrociato per caso lungo la strada, ha rapito Aegon. Temo che tu sia stato scelto per la parte del cavaliere predone, ser. Secondo il suo racconto, Daeron avrebbe trascorso questi giorni a battere la zona in lungo e in largo per cercarti e liberare il fratello.»

«Ma Egg gli dirà la verità. Voglio dire Aegon.»

«Sì, certo» rispose il principe Baelor «ma è risaputo che Egg ha anche mentito, come tu hai buoni motivi di ricordare. A quale dei figli crederà mio fratello? Per quanto riguarda quelle teatrantì, quando Aerion avrà finito di distorcere i fatti, nella sua versione sarà alto tradimento. Il drago è lo stemma della casa reale: rappresentarne uno che viene ridotto in schiavitù, con la segatura rossa che fuoriesce dal collo... be', è stato sicuramente un atto innocente, ma non certo saggio. Aerion lo definisce un velato attacco alla Casa Targaryen, un incitamento alla rivolta e Maekar probabilmente gli darà ragione. Mio fratello è un uomo collerico, e ha riposto tutte le sue speranze in Aerion, da quando Daeron si è rivelato una grande delusione per lui.» Il principe bevve un lungo sorso di vino, poi mise da parte la coppa. «Tuttavia, qualsiasi cosa mio fratello creda o non creda, una verità è indiscutibile: tu hai alzato le mani sul sangue del drago. Per questa offesa devi essere processato, giudicato e punito.»

«Punito?» Quella parola risuonò in modo sgradevole alle orecchie di Dunk.

«Aerion vorrebbe la tua testa, con o senza denti. Non l'avrà, te lo prometto, ma non posso negargli un processo. Con il nostro regale padre a centinaia di leghe di distanza, mio fratello e io ti dobbiamo giudicare, insieme a lord Ashford, signore di queste terre, e a lord Tyrell di Alto Giardino, suo feudatario. L'ultima volta che un uomo è stato ritenuto colpevole di avere aggredito qualcuno di sangue reale, è stato decretato che dovesse perdere la mano dell'offesa.»

«*La mia mano?*» disse Dunk atterrito.

«E il tuo piede. Non gli hai forse dato anche un calcio?»

Dunk non poté rispondere.

«Raccomanderò agli altri giudici di essere clementi, stanne certo. Sono Primo Cavaliere del re ed erede al trono, la mia parola ha un certo peso. Ma anche quella di mio fratello, ed è questo il punto.»

«Io...» cominciò Dunk «io... vostra grazia...» "Loro non intendevano compiere tradimento, era solo un drago di legno, non c'erano allusioni a un principe reale" avrebbe voluto dire, ma le parole ormai lo avevano abbandonato. Non era mai stato particolarmente bravo a tenere discorsi.

«Però hai un'altra possibilità» dichiarò il principe Baelor pacatamente. «Se migliore o peggiore non saprei dire, ma ti rammento che ogni cavaliere accusato di un crimine ha il diritto di chiedere un giudizio per combattimento. Quindi ti chiedo di nuovo, ser Duncan l'Alto... quanto sei bravo con le armi? Sinceramente?»

«Un giudizio dei sette» affermò il principe Aerion, sorridendo. «Ritengo sia mio diritto.»

Il principe Baelor tamburellò con le dita sul tavolo, aggrottando la fronte. Alla sua sinistra, lord Ashford annuì pensosamente.

«Perché?» domandò il principe Maekar, sporgendosi verso il figlio. «Hai paura di affrontare quel cavaliere errante da solo e lasci che siano gli dèi a decidere la veridicità delle tue accuse?»

«Addirittura paura?» replicò Aerion. «Non essere assurdo, padre. Penso al mio amato fratello. Anche Daeron è stato ingannato da quel ser Duncan, ed è stato il primo a reclamare il suo sangue. Un giudizio dei sette permette a entrambi di saldare i conti con lui.»

«Non farmi favori, fratello» borbottò Daeron Targaryen. Il figlio maggiore del principe Maekar aveva un aspetto ancora peggiore di quando Dunk lo aveva visto la prima volta alla locanda. Adesso sembrava sobrio, il farsetto rosso e nero non era macchiato di vino, ma i suoi occhi erano i-

niettati di sangue e un velo di sudore scintillante gli copriva la fronte. «Io mi accontenterei di incitarti mentre ammazzi quel farabutto.»

«Sei troppo gentile, adorato fratello» disse il principe Aerion, tutto sorrisi. «Ma sarebbe egoista da parte mia privarti del diritto di dimostrare la veridicità delle tue parole mettendo a rischio il tuo corpo. Devo insistere per un giudizio dei sette.»

Dunk era confuso. «Vostra grazia, miei lord» disse rivolgendosi alla tribuna. «Non capisco, che cos'è questo "giudizio dei sette"?»

Il principe Baelor si mosse a disagio sullo scranno. «È un'altra forma di giudizio per combattimento. Antico, utilizzato raramente. È arrivato dal Mare Stretto con gli Andali e i loro Sette Dèi. In qualsiasi giudizio per combattimento, l'accusatore e l'accusato chiedono agli dèi di dirimere la loro contesa. Gli Andali ritenevano che se combattevano sette campioni per parte, gli dèi, così onorati, sarebbero stati più propensi a collaborare e a fare in modo di giungere a un equo risultato.»

«O forse avevano semplicemente una predilezione per le spade» aggiunse lord Leo Tyrell, con un sorriso cinico sulle labbra. «Comunque sia, ser Aerion ha ragione. Deve esserci un giudizio dei sette.»

«Devo combattere *contro sette uomini*?» chiese Dunk sopraffatto.

«Non da solo, ser» rispose il principe Maekar spazientito. «Non fare il finto tonto, non ti servirà. Devono essere sette contro sette, e tu devi trovare altri sei cavalieri che combattano al tuo fianco.»

"Sei cavalieri" pensò Dunk. Era come se gli avessero detto di trovarne seicento. Non aveva né fratelli, né cugini, né vecchi compagni che avevano combattuto al suo fianco in battaglia. Perché sei sconosciuti avrebbero dovuto rischiare la loro vita per difendere un cavaliere errante contro due principini di sangue reale? «Vostra grazia, miei lord» disse «e se nessuno si schierasse dalla mia parte?»

Maekar Targaryen lo guardò dall'alto in basso con freddezza. «Se una causa è giusta, gli uomini onesti la difenderanno. Se tu non trovi dei campioni, ser, vorrà dire che sei colpevole. Mi sembra evidente, no?»

Dunk non si era mai sentito così solo come quando uscì dalle porte del castello di Ashford e sentì la saracinesca calare sferragliando alle sue spalle. Una pioggerellina leggera gli inumidì la pelle come rugiada, eppure quel contatto lo fece rabbrivire. Dall'altra parte del fiume, aloni colorati avvolgevano i pochissimi padiglioni dove ancora ardevano i fuochi. Pensò che la notte era quasi finita. Di lì a poche ore sarebbe arrivata l'alba. "E

con l'alba, la morte."

Gli avevano restituito la spada e l'argento, ma mentre varcava il guado i suoi pensieri erano lugubri. Si chiese se si aspettavano che sellasse un cavallo e fuggisse. Volendo, avrebbe anche potuto. Di certo avrebbe segnato la sua fine come cavaliere; da quel momento in poi sarebbe stato al massimo un fuorilegge, fino al giorno in cui un lord non lo avesse catturato e gli avesse tagliato la testa. "Meglio morire da cavaliere che vivere così" si disse con ostinazione. Bagnato fino alle ginocchia, percorse la lizza vuota. La maggior parte dei padiglioni era immersa nel buio, i loro proprietari dormivano da tempo, ma qua e là brillava ancora qualche candela. Dunk udì gemiti e mugolii di piacere provenire dall'interno di una tenda. Allora si chiese se sarebbe morto senza avere mai conosciuto una donna.

Poi udì il nitrito di un cavallo, e senza sapere come riconobbe Tuono. Tornò di corsa sui suoi passi e lo vide legato, insieme a Castagna, fuori da un padiglione cilindrico illuminato da una vaga luce dorata all'interno. Lo stendardo centrale pendeva fradicio, ma Dunk riuscì a riconoscere il contorno scuro della mela dei Fossoway. Gli sembrò un segno di speranza.

«Un giudizio per combattimento» disse Raymun gravemente. «Dèi misericordiosi, Duncan, questo significa lance da guerra, mazze ferrate, asce da battaglia... le spade non saranno smussate, capisci?»

«Raymun il Riluttante» lo schernì il cugino. Una mela d'oro con granati fermava la cappa di lana gialla di ser Steffon. «Non temere, cugino, è un combattimento per cavalieri. Non essendolo, tu non rischi niente. Ser Duncan, hai con te almeno un Fossoway, quello maturo. Ho visto ciò che Aerion ha fatto a quelle donne. Sono dalla tua parte.»

«Anch'io» sbottò Raymun, rabbioso. «Volevo solo dire che...»

Il cugino non lo lasciò finire. «Chi altro combatte con noi, ser Duncan?»

Dunk allargò le braccia, sconsolato. «Non conosco nessun altro. Be', a parte ser Manfred Dondarrion, che però non ha nemmeno voluto garantire che ero un cavaliere, non rischierà certo la vita per me.»

Ser Steffon sembrò un po' turbato. «Allora abbiamo bisogno di altri cinque uomini valorosi. Per fortuna io ho più di cinque amici. Leo Lungaspiña, la Tempesta-che-ride, lord Caron, i Lannister, ser Otho Bracken... aye, e i Blackwood, anche se non riuscirai mai a schierare Blackwood e Bracken dalla stessa parte in una mischia. Vado a parlare con alcuni di loro.»

«Non saranno felici di venire svegliati» obiettò il cugino.

«Anzi, meglio ancora» dichiarò ser Steffon. «Se sono arrabbiati combatteranno più accanitamente. Fai pure affidamento su di me, ser Duncan.

Cugino, se non sarò tornato prima dell'alba, prendi la mia armatura e fa' in modo che Furia sia pronto, sellato e bardato. Ci vedremo nel recinto degli sfidanti.» Poi rise. «Penso proprio che sarà una giornata memorabile.» Quando uscì dalla tenda, sembrava quasi contento.

Raymun invece no. «Cinque cavalieri» mormorò mestamente quando il cugino se ne fu andato. «Duncan, non voglio infrangere le tue speranze, ma...»

«Se tuo cugino riesce a portare gli uomini che ha nominato...»

«Leo Lungaspina? Il Bruto di Bracken? La Tempesta-che-ride?» Raymun si alzò in piedi. «Lui li conosce tutti, certo, ma non sono altrettanto sicuro che qualcuno di loro conosca lui. Steffon la vede come un'opportunità per coprirsi di gloria, ma c'è di mezzo la tua vita. Devi trovare i tuoi cavalieri. E io ti aiuterò. Meglio avere troppi campioni che troppo pochi.» Un rumore dall'esterno fece voltare la testa a Raymun. «Chi va là?» chiese mentre un ragazzo sgattaiolava dentro, seguito da un uomo smilzo con la cappa nera fradicia di pioggia.

«Egg?» Dunk si alzò in piedi. «Che cosa ci fai qui?»

«Sono il tuo scudiero» rispose il ragazzo. «Hai bisogno di qualcuno che ti armi, ser.»

«Il lord tuo padre sa che hai lasciato il castello?»

«Dèi misericordiosi, spero di no.» Daeron Targaryen aprì la fibbia della cappa e se la lasciò scivolare dalle esili spalle.

«Tu? Come osi venire qui?» Dunk estrasse il coltello dal fodero. «Dovrei ficcartelo nella pancia.»

«Probabilmente sì» ammise il principe Daeron. «Anche se preferirei che mi versassi una coppa di vino. Guarda le mie mani.» Ne tese una, facendo vedere a tutti come tremava.

Dunk fece un passo verso di lui con aria minacciosa. «Non mi interessano le tue mani. Hai mentito riguardo a me.»

«Dovevo pur dire *qualcosa*, quando mio padre mi ha domandato che fine aveva fatto il mio fratellino» replicò il principe. Si sedette, ignorando Dunk e il suo coltello. «A dire la verità, non mi ero neanche accorto che Egg fosse andato via. Non era in fondo alla mia coppa di vino e io non guardavo altro, per cui...» Sospirò.

«Ser, mio fratello si unirà ai sette accusatori» intervenne Egg. «L'ho scongiurato di non farlo, ma non vuole darmi ascolto. Dice che è l'unico modo per riscattare l'onore di Aerion, e il suo.»

«Anche se non sono stato io a chiedere tale riscatto» aggiunse il principe

Daeron amaramente. «Chi ha il mio onore, può anche tenerse lo, per quanto mi riguarda. Eppure, siamo a questo punto. Per ciò che vale, ser Duncan, hai poco da temere da parte mia. L'unica cosa che detesto più dei cavalli sono le spade. Oggetti pesanti e orribilmente affilati. Farò del mio meglio per apparire gagliardo alla prima carica, ma poi... be', magari potresti assestarmi un bel colpo sull'elmo, lateralmente. Fallo risuonare, ma non troppo forte, se capisci quello che intendo. I miei fratelli mi giudicano criticamente quando si tratta di combattere, danzare, pensare, leggere libri, ma nessuno di loro ha metà della mia abilità nel giacere immobile nel fango.»

Dunk restò a guardarlo, chiedendosi se lo stesse prendendo in giro. «Perché sei venuto?»

«Per metterti in guardia da ciò che ti aspetta» rispose Daeron. «Mio padre ha ordinato alla guardia reale di combattere con lui.»

«La guardia reale?» esclamò Dunk sgomento.

«Be', i tre che sono qui. Grazie al cielo, zio Baelor ha lasciato gli altri quattro ad Approdo del Re con sua maestà nostro nonno.»

Egg elencò i nomi. «Ser Roland Crakehall, ser Donnei di Duskendale e ser Willem Wylde.»

«Loro hanno poco da scegliere» spiegò Daeron. «Hanno giurato di proteggere le vite del re e della famiglia reale, e i miei fratelli e io siamo sangue del drago, che gli dèi ci assistano.»

Dunk contò sulle dita. «Così si arriva a sei. E il settimo uomo, chi è?»

Il principe Daeron scrollò le spalle. «Aerion troverà qualcuno. Se necessario, comprerà un campione. Non è l'oro che gli manca.»

«Tu chi hai?» chiese Egg.

«Il cugino di Raymun, ser Steffon.»

Daeron fece una smorfia. «E basta?»

«Ser Steffon è andato a parlare con alcuni suoi amici.»

«Io potrei procurarti qualcuno» propose Egg. «Dei cavalieri. Dico sul serio.»

«Egg» disse Dunk «combatterò contro i tuoi fratelli.»

«Però non ferirai Daeron» disse il ragazzo. «Ti ha chiesto di farlo cadere. Invece Aerion... ricordo che, quando ero piccolo, veniva in camera mia la notte e mi metteva il coltello tra le gambe. Aveva troppi fratelli, diceva, forse una notte avrebbe fatto di me una sorella, così mi avrebbe potuto sposare. Ha anche buttato il mio gatto nel pozzo. Lui dice di no, ma racconta sempre bugie.»

Il principe Daeron alzò le spalle sfiduciato. «Egg ha ragione. Aerion è

un vero mostro. Sai, pensa di essere un drago in fattezze umane. Per questo si è così infuriato per quello spettacolo di marionette. Peccato che non sia nato Fossoway, almeno si sarebbe sentito una mela e noi tutti saremmo stati molto più sereni, invece no.» Chinandosi raccolse da terra la cappa inzuppata dalla pioggia e le diede una scrollata. «Devo rientrare al castello prima che mio padre si domandi come mai ci metto così tanto ad affilare la spada, ma prima di andare vorrei parlarti un momento in privato, ser Duncan. Vieni a fare due passi con me?»

Dunk lo guardò per un attimo. «Come desideri, vostra grazia» disse poi rimettendo il pugnale nel fodero. «Devo anche passare a prendere il mio scudo.»

«Egg e io andremo a cercare dei cavalieri» promise Raymun.

Il principe Daeron si chiuse la cappa sotto il mento e tirò su il cappuccio. Dunk lo seguì nella pioggia leggera. Si incamminarono verso le bancarelle dei mercanti.

«Ti ho sognato» disse il principe.

«Me lo hai detto anche alla locanda.»

«Davvero? Be', è così. I miei sogni non sono come i tuoi, ser Duncan. I miei sono veri. Mi spaventano. *Tu* mi spaventi. Ho sognato di te e di un drago morto, sai. Una bestia grande, enorme, con ali così immense che potevano coprire tutto questo campo. Ti era piombato addosso, ma tu eri vivo e il drago era morto.»

«L'ho ucciso?»

«Questo non lo so, ma tu eri lì e anche il drago. Un tempo noi Targaryen eravamo i signori dei draghi. Adesso loro si sono estinti, e noi restiamo. Non desidero morire oggi. Solo gli dèi sanno perché, io no. Quindi fammi un piacere se puoi, e assicurati che sia mio fratello Aerion quello che uccidi.»

«Neppure io desidero morire» disse Dunk.

«Be', io non ti ammazzerò, ser. Potrei anche ritirare la mia accusa, ma sarebbe inutile se Aerion non ritira la sua.» Sospirò. «È possibile che io sia la causa della tua morte con la mia bugia. Se è così, mi dispiace. So di essere condannato all'inferno, probabilmente uno dove non c'è vino.» Alzò le spalle, e quel punto si separarono, sotto la pioggia fredda e leggera.

I mercanti avevano radunato i loro carri lungo il margine occidentale del campo, in un boschetto di frassini e betulle. Dunk si fermò sotto gli alberi e guardò disarmato lo spazio vuoto lasciato dal teatrino delle marionette.

Partiti. Come del resto aveva temuto. "Avrei dovuto fare lo stesso, se non avessi un cervello fino come le mura di un castello." Si chiese come avrebbe fatto per lo scudo. Aveva il conio per comprarne uno nuovo, pensò, il problema era trovare qualcuno che glielo vendesse...

«Ser Duncan» chiamò una voce nell'oscurità. Dunk si voltò e vide Steely Pate, con una lanterna in mano. Sotto la corta cappa di pelle, l'armaiolo era nudo dalla cintola in su, il grande petto e le braccia robuste coperte di ispidi peli neri. «Se sei venuto per lo scudo, la ragazza lo ha lasciato a me.» Esaminò il corpo di Dunk. «Due mani e due piedi, vedo. Dunque ci sarà un giudizio per combattimento, eh?»

«Un giudizio dei sette. Tu come fai a saperlo?»

«Be', avrebbero potuto darti un bacio in fronte e nominarti lord, ma era improbabile, e in qualunque altro caso avresti avuto qualche arto in meno. Su, vieni con me.»

Il suo carro era facilmente riconoscibile dalla spada e l'incudine dipinti sulla fiancata. Dunk seguì Pate all'interno. L'armaiolo appese la lanterna a un gancio, scosse la mantella bagnata e infilò dalla testa una tunica di tessuto grezzo. Un'asse imbullonata alla parete fungeva da tavolo. «Siediti» disse facendo scivolare verso di lui un basso sgabello.

Dunk si sedette. «Dov'è la ragazza?» chiese.

«Sono partiti per Dome. Suo zio è un uomo saggio. Prima si parte, prima si dimentica. Se resti, ti vedono, poi magari il drago ricorda. Tra l'altro, non voleva che la nipote assistesse alla tua morte.» Pate andò in fondo al carro, rovistò nell'oscurità e tornò con lo scudo. «Il bordo era di un acciaio vecchio e scadente, fragile e arrugginito» disse. «Ne ho messo uno nuovo, molto più robusto e ho aggiunto dei rinforzi di ferro sul retro. Adesso è più pesante, ma anche più resistente. La ragazza te lo ha dipinto.»

Tanselle aveva fatto un lavoro migliore di quanto lui avrebbe mai sperato. Anche alla luce della lanterna, i colori del tramonto erano intensi e vibranti, l'olmo alto, forte e maestoso. La stella cadente era una brillante striscia di colore nel cielo di legno. Eppure, adesso che Dunk lo aveva tra le mani, gli sembrava tutto sbagliato. La stella stava "cadendo", che razza di stemma era? Un segno che lui sarebbe crollato altrettanto rapidamente? E il tramonto non è forse l'araldo delle tenebre? «Avrei dovuto mantenere il calice» disse mestamente. «Almeno aveva le ali per volare via, e ser Arlan diceva che la coppa era colma di fede, amicizia e buone cose da bere. Su questo scudo tutto parla di morte.»

«L'olmo è vivo» lo corresse Pate. «Vedi come sono verdi le foglie? È

senz'altro una chioma estiva. E ho visto scudi decorati con teschi, lupi e corvi, anche con uomini impiccati e teste sanguinanti. Svolgevano comunque la loro funzione, e così farà il tuo. Conosci l'antica invocazione allo scudo? "Quercia e ferro proteggetemi bene..."»

«... o dell'inferno conoscerò le pene"» terminò Dunk. Erano anni che non ripensava a quella preghiera. Gliel'aveva insegnata il vecchio, tanto tempo prima. «Quanto vuoi, per il bordo nuovo e tutto il resto?» chiese all'armaiolo.

«Da te?» Pate si grattò la barba. «Una moneta di rame.»

Quando il primo chiarore soffuse il cielo a oriente, la pioggia era cessata, ma aveva compiuto la sua opera. Gli uomini di lord Ashford avevano rimosso le barriere e l'arena del torneo era una grande palude di fango marrone grigiastro frammisto a erba sradicata. Fili di nebbia si contorcevano sul terreno come pallidi serpenti mentre Dunk risaliva la lizza. Al suo fianco camminava Steely Pate.

La tribuna era già affollata di nobili che si stringevano nei loro mantelli per contrastare il gelo del mattino. Anche il popolino si dirigeva verso il campo, e centinaia di persone erano già ammassate lungo lo steccato. "Accorrono così numerosi per vedermi morire" pensò Dunk con amarezza, ma li aveva giudicati male. Qualche passo più in là, una donna gridò: «Che la fortuna ti assista». Un vecchio si fece avanti per stringergli la mano, e disse: «Che gli dèi ti diano la forza, ser». Poi un fratello questuante, con una veste marrone tutta sbrindellata, recitò una benedizione per la sua spada, e una fanciulla lo baciò sulla guancia. "Stanno dalla mia parte!" «Perché?» chiese a Pate. «Che cosa rappresento per loro?»

«Un cavaliere che ha tenuto fede al suo giuramento» rispose il fabbro.

Trovarono Raymun fuori dal recinto degli sfidanti all'estremità sud della lizza, in attesa con il cavallo del cugino e quello di Dunk. Tuono si muoveva irrequieto sotto il peso della testiera, del sottogola e del pettorale di maglia di ferro. Pate controllò l'armatura e disse che era un lavoro ben fatto, anche se non l'aveva forgiata lui. Da qualsiasi parte fosse arrivata, Dunk ne era riconoscente.

Poi vide gli altri: un uomo con un occhio solo e la barba sale e pepe e il giovane cavaliere con la sopravveste a strisce gialle e nere e gli alveari sullo scudo. "Robyn Rhysling e Humfrey Beesbury" pensò con stupore. "E anche ser Humfrey Hardyng." Quest'ultimo montava il cavallo sauro di Aerion, adesso bardato con i suoi rombi rossi e bianchi.

Andò verso di loro. «Signori, sono in debito con voi.»

«Il debito è di Aerion» replicò ser Humfrey Hardyng «e noi intendiamo riscuoterlo.»

«Avevo sentito che la tua gamba si era fratturata.»

«Hai sentito la verità» disse Hardyng. «Non posso camminare, ma finché resto in sella posso combattere.»

Raymun prese Dunk da parte. «Speravo che Hardyng desiderasse una rivincita da Aerion, e così è stato. Casualmente, l'altro Humfrey è marito di sua sorella. Egg ha portato ser Robyn, che conosceva da altri tornei. Quindi siete in cinque.»

«Sei» disse Dunk, stupito, indicando un cavaliere che stava entrando nel recinto, seguito dallo scudiero che teneva le redini del cavallo. «La Tempesta-che-ride.» Di una testa più alto di ser Raymun e grande quasi come Dunk, ser Lyonel indossava una sopravveste di tessuto dorato con il cervo incoronato di Casa Baratheon, e teneva sotto il braccio l'elmo con le corna. Dunk gli si avvicinò tendendogli la mano. «Ser Lyonel, non potrò mai ringraziarti abbastanza per essere venuto, né ser Steffon per averti portato.»

«Ser Steffon?» Ser Lyonel lo guardò perplesso. «È stato il tuo scudiero a venire da me. Il ragazzo, Aegon. Il mio scudiero ha cercato di scacciarlo, ma lui gli è sgattaiolato tra le gambe e mi ha rovesciato una caraffa di vino in testa.» Rise. «Non c'era un giudizio dei sette da più di cento anni, lo sai? Non volevo perdermi l'occasione di combattere contro i cavalieri della guardia reale e in più torcere il naso al principe Maekar.»

«Sei» disse Dunk speranzoso a Raymun Fossoway mentre ser Lyonel si univa agli altri. «Tuo cugino porterà senz'altro l'ultimo.»

Dalla folla si levò un boato. Al margine nord del campo, una colonna di cavalieri al trotto uscì dalla bruma del fiume. Davanti le tre guardie reali, simili a fantasmi nelle loro scintillanti armature smaltate di bianco, con le lunghe cappe candide che fluttuavano dietro le spalle. Anche gli scudi erano bianchi, puri e intatti come una distesa di neve immacolata. Dietro cavalcavano il principe Maekar e i suoi figli. Aerion montava un pezzato grigio, e a ogni passo faville arancioni e rosse sprizzavano dalle pieghe ornamentali della gualdrappa. Il destriero del fratello era un baio di taglia inferiore, con una bardatura a scaglie nere e oro. Una piuma di seta verde pendeva dall'elmo di Daeron. Ma quello che incuteva più timore di tutti era il padre. Neri denti ricurvi di drago gli spuntavano sulle spalle, sulla cresta dell'elmo e lungo la schiena, e l'enorme mazza chiodata fissata alla sella era l'arma dall'aspetto più letale che Dunk avesse mai visto.

«Sei» esclamò d'un tratto Raymun. «Sono soltanto sei.»

Era vero, notò Dunk. "Tre cavalieri neri e tre bianchi. Anche loro hanno un uomo in meno." Possibile che Aerion non fosse riuscito a trovare un altro cavaliere? E allora? Avrebbero combattuto sei contro sei, se nessuno dei due schieramenti avesse trovato il settimo uomo?

Egg scivolò al suo fianco mentre Dunk cercava di trovare una risposta. «Ser, è ora di indossare l'armatura.»

«Grazie, scudiero. Saresti così gentile da aiutarmi?»

Steely Pate diede una mano al ragazzo. Cotta di maglia e gorgiera, gambiere e guanti di protezione, cuffia e brachetta, lo rivestirono d'acciaio, controllando tre volte ogni fibbia e ogni fermaglio. Ser Lyonel era seduto ad affilare la sua spada con una cote, i due Humfrey chiacchieravano tranquillamente, ser Robyn recitava una preghiera e Raymun Fossoway passeggiava avanti e indietro, chiedendosi che fine avesse fatto il cugino.

Dunk era tutto vestito quando finalmente arrivò ser Steffon. «Raymun» chiamò. «La mia cotta di maglia, per favore.» Si era cambiato e adesso portava un farsetto imbottito da indossare sotto l'acciaio.

«Ser Steffon» chiese Dunk. «Dove sono i vostri amici? Ci serve un altro cavaliere per arrivare a sette.»

«Temo che ve ne servano altri due» ribatté ser Steffon. Raymun gli allacciò la cotta di maglia sul dorso.

«Milord?» Dunk non capiva. «Perché due?»

Ser Steffon prese un sottile guanto d'acciaio a scaglie e lo infilò nella mano sinistra, flettendo le dita. «Io qui ne vedo soltanto cinque» rispose, mentre Raymun gli assicurava la cintura della spada. «Beesbury, Rhysling, Hardyng, Baratheon e te.»

«E tu sei il sesto» aggiunse Dunk.

«Il settimo» lo corresse ser Steffon sorridendo «ma dall'altra parte. Combatto con il principe Aerion e gli accusatori.»

Raymun stava per porgere l'elmo al cugino. Si bloccò come colpito da un pugno. «No!»

«Sì.» Ser Steffon alzò le spalle. «Sono sicuro che ser Duncan capisce. Ho dei doveri nei confronti del mio principe.»

«Gli avevi detto di fare affidamento su di te.» Raymun era impallidito.

«Davvero ho detto così?» Prese l'elmo dalle mani del cugino. «Senz'altro allora ero sincero. Portami il cavallo.»

«Vattelo a prendere da solo» rispose Raymun furibondo. «Se pensi che voglia avere parte in questa storia sei stupido quanto vile.»

«Vile?» Ser Steffon fece schioccare la lingua. «Attento a come parli, Raymun. Siamo due mele dello stesso albero e tu sei il mio scudiero. O hai scordato il giuramento?»

«No. E tu hai scordato il tuo? Ti sei impegnato a essere un cavaliere.»

«Sarò più che un cavaliere, prima della fine di questa giornata. *Lord Fossoway*. Mi piace come suona.» Sorridendo indossò l'altro guanto, si voltò e andò verso il suo cavallo. Anche se gli altri difensori lo guardavano con disprezzo, nessuno fece niente per fermarlo.

Dunk osservò poi ser Steffon attraversare il campo al trotto. Le sue mani si strinsero a pugno, ma la gola era troppo asciutta per pronunciare delle parole. "Tanto nessun discorso può convincere i tipi come lui."

«Nominami cavaliere.» Raymun posò una mano sulla spalla di Duncan e lo fece voltare. «Prenderò il posto di mio cugino. Ser Duncan, fammi cavaliere.» Si inginocchiò davanti a lui.

Dunk aggrottò la fronte, mise la mano sull'elsa della spada lunga, ma poi esitò. «Raymun, io... non posso.»

«Invece devi. Senza di me siete soltanto in cinque.»

«Quello che dice il ragazzo è vero» intervenne ser Lyonel Baratheon. «Fallo, ser Duncan. Ogni cavaliere può nominare un altro cavaliere.»

«Dubiti forse del mio coraggio?» chiese Raymun.

«No» rispose Dunk. «Non è questo, ma...» Continuava a esitare.

Uno squillo di trombe tagliò l'aria nebbiosa del mattino. Egg arrivò correndo. «Ser, lord Ashford vuole parlarti.»

La Tempesta-che-ride fece un cenno di impazienza con la testa. «Va' da lui, ser Duncan. Faccio io cavaliere lo scudiero Raymun.» Sfoderò la spada e spinse da parte Dunk. «Raymun di Casa Fossoway» cominciò solennemente appoggiando la spada sulla spalla destra dello scudiero. «In nome del Guerriero io ti chiedo di essere coraggioso.» La spada passò dalla spalla destra alla sinistra. «In nome del Padre ti chiedo di essere giusto.» La lama tornò sulla destra. «In nome della Madre ti chiedo di difendere il giovane e l'innocente.» Di nuovo sulla sinistra. «In nome della Fanciulla ti chiedo di proteggere tutte le donne...»

Dunk si allontanò, sentendosi al tempo stesso sollevato e in colpa. "Siamo sempre uno in meno" pensò mentre Egg gli portava Tuono. "Dove troverò un altro uomo?" Girò il cavallo e cavalcò lentamente verso la tribuna, dove lo aspettava lord Ashford. «Ser Duncan» lo salutò questi, di buon umore. «A quanto pare hai soltanto cinque campioni.»

«Sei» lo corresse Dunk. «Ser Lyonel sta nominando cavaliere Raymun

Fossoway. Combatteremo in sei contro sette.» Sapeva che erano state vinte scommesse ben peggiori.

Ma lord Ashford scosse la testa. «Non è ammesso, ser. Se non trovi un altro cavaliere che si schieri dalla tua parte, dovrai essere dichiarato colpevole dei crimini di cui sei accusato.»

"Colpevole" pensò Dunk. "Colpevole di avere fatto cadere un dente, e per questo devo morire." «Milord, ti chiedo un momento.»

«E sia.»

Dunk costeggiò lentamente la staccionata. La tribuna era gremita di cavalieri. «*Miei lord*» esordì rivolgendosi loro «*nessuno di voi ricorda ser Arlan di Pennytree? Io ero il suo scudiero. Siamo stati al servizio di molti di voi, abbiamo mangiato alle vostre mense e dormito nei vostri castelli.*» Notò Manfred Dondarrion seduto nella fila più alta. «*Ser Arlan riportò una ferita servendo tuo padre.*» Il cavaliere disse qualcosa alla lady accanto a lui, senza prestargli attenzione. Dunk fu costretto a proseguire. «*Lord Lannister, una volta ser Arlan ti disarcionò in un torneo.*» Il Leone Grigio si guardò le mani inguantate, evitando volutamente di sollevare lo sguardo. «*Era un brav'uomo e mi ha insegnato come essere un cavaliere. Non solo a usare la spada e la lancia, ma anche il senso dell'onore. Un cavaliere difende l'innocente, diceva. Ed è ciò che io ho fatto. Mi serve un altro cavaliere che combatta al mio fianco. Uno soltanto. Lord Coroni Lord Swann?*» Lord Swann fece una risatina mentre lord Caron gli sussurrava qualcosa all'orecchio.

Dunk tirò le redini davanti a ser Otho Bracken, abbassando il tono della voce. «Ser Otho, tutti sanno che sei un grande campione. Unisciti a noi, ti prego. In nome degli dèi vecchi e nuovi. La mia causa è giusta.»

«Può darsi» rispose il Bruto di Bracken che almeno ebbe la grazia di rispondere «ma è la tua causa, non la mia. Ragazzo, io non ti conosco.»

Affranto, Dunk girò Tuono e galoppò su e giù, davanti a tutte quelle pallide facce che esprimevano solo freddezza. La disperazione lo fece urlare, «TRA VOI NON CI SONO DUNQUE VERI CAVALIERI?»

L'unica risposta fu il silenzio.

Dall'altra parte del campo, il principe Aerion rideva. «Il drago non deve essere oltraggiato» gridò.

Poi si alzò una voce. «Combatterò io al fianco di ser Duncan.»

Uno stallone nero emerse dalle brume del fiume, con in sella un cavaliere nero. Dunk vide lo stemma del drago e sull'elmo il cimiero con le tre teste ruggenti di smalto rosso. "Il Giovane Principe. Dèi misericordiosi, è

proprio lui"?

Lord Ashford fece lo stesso errore. «Principe Valarr?»

«No.» Il cavaliere nero alzò la visiera dell'elmo. «Non pensavo di entrare in lizza ad Ashford, mio lord, così non ho portato l'armatura. Mio figlio è stato tanto gentile da prestarmela.» Il principe Baelor sorrise senza allegria.

Gli accusatori erano in preda allo sgomento, come Dunk poté notare. Il principe Maekar spronò in avanti la sua cavalcatura. «Fratello, hai forse perso il lume della ragione?» Indicò Dunk con un dito rivestito di ferro. «Quell'uomo ha aggredito mio figlio.»

«Quell'uomo ha protetto il debole, come è dovere di ogni vero cavaliere» replicò il principe Baelor. «Lascia che siano gli dèi a decidere se aveva torto o ragione.» Diede uno strattone alle redini, voltò l'enorme destriero nero di Valarr e trotterà verso la parte meridionale del campo.

Dunk portò Tuono ad affiancarlo, e gli altri difensori si raccolsero attorno a loro: Robyn Rhysling e ser Lyonel, i due Humfrey. "Tutti bravi cavalieri, ma lo saranno abbastanza?" «Dov'è Raymun?»

«Ser Raymun, se ti compiace.» Arrivò al piccolo galoppo, con un sorriso raggianti sotto l'elmo piumato. «Chiedo scusa, ser. Ho dovuto apportare una piccola modifica all'emblema, per non rischiare di venire confuso con il mio disonorevole cugino.» Mostrò a tutti lo scudo. Il lucido campo dorato era rimasto uguale, e anche la mela Fossoway, solo che adesso il frutto era verde invece che rosso. «Temo di non essere ancora maturo... ma meglio acerbo che con i vermi, no?»

Ser Lyonel rise e anche Dunk abbozzò un sorriso. Perfino il principe Baelor sembrò approvare.

In quel mentre il septon di lord Ashford, portatosi davanti alla tribuna, sollevò il suo cristallo per invitare la folla alla preghiera.

«Ascoltatemi tutti» disse Baelor in tono pacato. «Alla prima carica gli accusatori saranno armati di pesanti lance da guerra. Lance di frassino, lunghe otto piedi, rinforzate per evitare che si spezzino e con punte di ferro così acuminate da perforare una lastra di metallo se dietro c'è lo slancio di un pesante cavallo da guerra.»

«Ci armeremo di lance uguali alle loro» dichiarò ser Humfrey Beesbury. Intanto alle sue spalle il septon invocava i Sette a volgere lo sguardo in basso e giudicare quella disputa attribuendo la vittoria agli uomini la cui causa era giusta.

«No» replicò Baelor. «Noi invece useremo lance da torneo.»

«Le lance da torneo sono fatte per spezzarsi» obiettò Raymun.

«Però sono lunghe dodici piedi. Se le nostre punte centrano il bersaglio, le loro non potranno colpirci. Mirate all'elmo o al petto. In torneo è considerato cavalleresco spezzare la propria lancia contro lo scudo dell'avversario, ma qui potrebbe significare la morte. Se riusciamo a disarcionarli restando in sella, saremo avvantaggiati.» Guardò Dunk. «Se ser Duncan resta ucciso si deduce che gli dèi lo hanno giudicato colpevole, e quindi il combattimento finisce. Lo stesso se entrambi gli accusatori vengono uccisi o ritirano le loro accuse. Altrimenti, perché il giudizio sia considerato concluso tutti e sette i cavalieri da una parte o dall'altra devono morire o arrendersi.»

«Il principe Daeron non combatterà» disse Dunk.

«C'è comunque poco da stare allegri» disse ser Lyonel con una risata. «Di contro, abbiamo da affrontare tre spade bianche.»

Baelor non perse la calma. «Mio fratello ha fatto un errore chiedendo alla guardia reale di schierarsi con suo figlio. Il giuramento che hanno pronunciato vieta loro di ferire un principe di sangue, come fortunatamente io sono.» Accennò un sorriso. «Tenetemi lontani gli altri abbastanza a lungo, e io mi occuperò della guardia reale.»

«Mio principe, è cavalleresco agire così?» chiese ser Lyonel Baratheon mentre il septon finiva la sua invocazione.

«Ce lo diranno gli dèi» rispose Baelor Lancia Spezzata.

Sul Campo di Ashford era calato un silenzio carico di attesa.

A ottanta iarde di distanza lo stallone grigio di Aerion nitriva impaziente scalpitando nel terreno fangoso. Al confronto Tuono sembrava molto tranquillo; era uno dei cavalli più anziani, veterano di una cinquantina di combattimenti e sapeva che cosa ci si aspettava da lui. Egg porse a Dunk lo scudo. «Che gli dèi siano con te, ser» gli augurò il ragazzo.

La vista dell'olmo con la stella cadente lo rincuorò. Dunk passò il braccio sinistro sotto la cinghia e afferrò saldamente l'impugnatura. "Quercia e ferro proteggetemi bene o dell'inferno conoscerò le pene." Steely Pate gli portò la lancia, ma Egg insistette che doveva essere lui a consegnarla a Dunk.

Al suo fianco, anche gli altri cavalieri impugnarono le loro lance e si disposero su un'unica linea. Il principe Baelor era alla sua destra, ser Lyonel alla sua sinistra, ma attraverso la stretta fessura del grande elmo Dunk vedeva soltanto ciò che gli stava davanti. La tribuna era sparita, e così la folla accalcata lungo la staccionata: c'era solo l'arena fangosa, la pallida bruma

sospinta dal vento, il fiume, e a nord il castello e il principino sul suo cavallo grigio con le fiamme sull'elmo e il drago sullo scudo. Dunk vide lo scudiero di Aerion porgergli la lancia da guerra, lunga otto piedi e nera come la notte. "Me la planterà nel cuore, se potrà."

Riecheggiò un corno.

Per un attimo Dunk restò immobile come una mosca nell'ambra, mentre tutti gli altri cavalli si stavano muovendo. Fu colto da un attacco di panico. "Non so più niente" pensò disperato. "Ho dimenticato tutto, mi coprirò di vergogna, perderò ogni cosa."

Fu salvato da Tuono. Il grande stallone marrone sapeva che cosa doveva fare, anche se il suo cavaliere pareva averlo dimenticato. Partì al piccolo trotto. Poi l'addestramento di Dunk ebbe il sopravvento. Diede un leggero colpo di speroni e abbassò la lancia. Contemporaneamente spostò lo scudo, fino a coprire quasi tutta la metà sinistra del corpo. Lo inclinò in modo da deviare i colpi. "Quercia e ferro proteggetemi bene o dell'inferno conoscerò le pene."

Il rumore della folla non era più forte del lontano infrangersi delle onde. Tuono passò al galoppo. I denti di Dunk battevano al ritmo della falcata. Premette i talloni verso il basso stringendo le gambe con tutte le forze, e lasciò che il suo corpo diventasse parte del movimento del cavallo. "Io sono Tuono e Tuono è me, siamo un unico animale, siamo uniti, siamo una cosa sola." L'aria all'interno dell'elmo era già così rovente che riusciva a stento a respirare.

In una giostra di torneo, il suo nemico sarebbe stato alla sua sinistra al di là della barriera, e lui avrebbe dovuto vibrare la lancia sopra il collo di Tuono. L'angolo avrebbe reso più probabile la rottura del legno al momento dell'impatto. Quel giorno invece si disputava uno scontro all'ultimo sangue: senza barriere a dividerli, i destrieri caricavano dritti l'uno contro l'altro. L'enorme cavallo nero del principe Baelor era molto più veloce di Tuono, e dalla fessura dell'elmo Dunk lo vide galoppare davanti a lui. Gli altri più che vederli li sentiva. "Loro non contano, conta solo Aerion, soltanto lui."

Fissò il drago avanzare. Gli zoccoli del pezzato grigio del principe Aerion sollevavano schizzi di fango e Dunk vide le froge dilatate. La lancia nera era ancora puntata verso l'alto. Un cavaliere che tiene la lancia verticale e la inclina all'ultimo momento rischia sempre di abbassarla troppo, diceva il vecchio. Puntò la lancia mirando al centro del petto del principino. "La lancia fa parte del mio braccio" si ripeteva Dunk. "È il mio dito, un

dito di legno. Devo soltanto colpirlo con il mio lungo dito di legno."

Cercò di non guardare l'aguzza punta di ferro all'estremità della lancia nera di Aerion, più grande a ogni falcata. "Il drago, fissa il drago" si ripeteva. Il grande animale a tre teste ricopriva lo scudo del principe, con le sue ali rosse e il fuoco dorato. "No, fissa solo dove devi colpire" ricordò d'un tratto, ma la lancia aveva già cominciato ad allontanarsi dalla traiettoria. Dunk cercò di correggere la mira, ma era troppo tardi. Vide la punta colpire lo scudo di Aerion, trafiggere il drago in mezzo a due delle sue teste e far schizzare una goccia di fiamma dipinta. Mentre gli giungeva il crac attutito, sentì Tuono rinculare sotto di lui, traballante per la forza dell'impatto, e un attimo dopo qualcosa gli penetrò con violenza nel fianco. I cavalli cozzarono l'uno contro l'altro, con schianto e sferragliare di armature mentre Tuono inciampava e la lancia sfuggiva di mano a Dunk. Poi si ritrovò oltre il nemico, aggrappato alla sella nel disperato sforzo di restare in equilibrio. Tuono sbandò nella melma scivolosa e Dunk sentì le zampe che slittavano. Scivolarono, ruotarono e poi i quarti posteriori dello stallone si schiantarono al suolo. «Su, Tuono!» urlò Dunk, dando di speroni. «Su! Tirati su!» In un modo o nell'altro il vecchio cavallo da guerra si rialzò.

Dunk sentiva un dolore acuto sotto le costole e il braccio sinistro era indebolito. La lancia di Aerion aveva trapassato quercia, lana e acciaio; tre piedi di frassino scheggiato e ferro aguzzo sporgevano dal suo fianco. Dunk allungò il braccio destro, afferrò la lancia subito sotto la punta, strinse i denti e la tirò fuori con uno strattone. Il sangue filtrò attraverso le maglie della cotta arrossando la sopravveste. Il mondo vacillò e Dunk fu sul punto di cadere. Indistintamente, attraverso il dolore, poteva udire le voci scandire il suo nome. Il bello scudo appena dipinto era ormai inutilizzabile. Gettò via olmo, stella cadente, lancia spezzata, tutto, ed estrasse la spada, ma il dolore era tale che non era sicuro di poterla usare.

Nel girare Tuono in una curva stretta, cercò di capire che cosa stesse succedendo nel resto del campo. Ser Humfrey Hardyng era aggrappato al collo della sua cavalcatura, evidentemente ferito. L'altro ser Humfrey giaceva immobile in una pozza di fango chiazzato di sangue, una lancia spezzata gli spuntava dall'inguine. Vide il principe Baelor passare al galoppo, con la lancia ancora intatta, e disarcionare una delle guardie reali. Un altro cavaliere bianco era già a terra, e anche Maekar era stato disarcionato. La terza guardia reale stava rintuzzando l'attacco di ser Robyn Rhysling.

"E Aerion, dov'è Aerion?" Un rombo di zoccoli alle sue spalle gli fece

girare la testa di scatto. Tuono nitri e si impennò scalciando inutilmente mentre lo stallone grigio di Aerion si scagliava contro di lui al galoppo.

Questa volta non ci furono speranze di recupero. La spada lunga gli sfuggì di mano e la terra gli salì incontro. Il duro impatto con il suolo lo scosse fino al midollo. Il dolore fu così acuto che singhiozzò. Per un momento tutto quello che riuscì a fare fu restare fermo a terra. Il sapore del sangue gli riempiva la bocca. "Dunk il tonto che pensava di poter essere un cavaliere." Sapeva che o si rimetteva in piedi o era morto. Gemendo si fece forza sulle mani e sulle ginocchia. Non riusciva a respirare e nemmeno a vedere: la fessura dell'elmo era ostruita dal fango. Ondeggiando come un cieco, tolse la terra con la mano ricoperta di ferro. "Lì c'è..."

Attraverso le dita scorse un drago volante e una mazza chiodata che roteava in fondo a una catena. Poi la sua testa sembrò scoppiare.

Quando riaprì gli occhi era di nuovo a terra, sdraiato sulla schiena. Il fango era schizzato via dall'elmo, ma adesso aveva un occhio velato di sangue. Sopra di lui soltanto il cielo plumbeo. Sentiva la faccia pulsare e il freddo metallo umido schiacciargli la guancia e la tempia. "Mi ha spaccato la testa e sto morendo." Il peggio era che con lui sarebbero morti anche Raymun, il principe Baelor e gli altri. "Li ho traditi. Non sono un campione, non sono neanche un cavaliere errante. Non sono niente." Ricordò il principe Daeron vantarsi che nessuno era capace di giacere immobile nel fango come lui. "Perché non ha visto Dunk il tonto!" La vergogna era peggio del dolore fisico.

Sopra di lui apparve il drago.

Aveva tre teste, e ali vivide come fiamme, rosse, gialle e arancioni. Stava ridendo. «Sei morto, cavaliere errante?» chiese. «Se chiedi tregua e ammetti la tua colpevolezza, forse mi accontenterò di una mano e di un piede. Oh, e i denti, ma che sarà *mai* qualche dente? Un uomo come te può vivere anni a crema di piselli.» Il drago rise di nuovo. «No? Allora assaggia *questa!*» La mazza ferrata roteò nel cielo e calò sulla sua testa veloce come una stella cadente.

Dunk rotolò.

Dove trovò la forza non lo sapeva, ma la trovò. Rotolò tra le gambe di Aerion, strinse un braccio rivestito d'acciaio attorno alla sua coscia, lo trascinò nel fango mentre lui lanciava imprecazioni, e gli si gettò sopra. "Ci provi adesso a roteare la sua maledetta mazza." Il principe cercò di sbattere il bordo dello scudo contro la testa di Dunk, ma l'elmo ammaccato resse all'urto. Aerion era forte, ma Dunk, più grosso e anche più pesante, era più

forte di lui. Afferrò lo scudo con entrambe le mani e lo torse finché le cinghie cedettero. A quel punto lo sbatté sull'elmo del principe, più e più volte, mandando in frantumi le fiamme smaltate del cimiero. Lo scudo era più grosso di quello di Dunk, solida quercia rinforzata. Una delle fiamme andò a pezzi, poi un'altra. Il principe rimase senza fiamme prima che Dunk rimanesse senza fiato.

Alla fine Aerion mollò la mazza e cercò di afferrare il pugnale che teneva al fianco. Riuscì a toglierlo dal fodero, ma quando Dunk gli schiacciò con forza la mano con lo scudo, il coltello cadde nel fango.

"Potresti vincere ser Duncan l'Alto ma non Dunk di Fondo delle Pulci." Il vecchio gli aveva insegnato a giostrare e a usare la spada, ma quel tipo di lotta l'aveva imparata prima, nei vicoli bui e nelle stradine tortuose dietro le bettole della città. Dunk buttò via lo scudo ammaccato e sollevò la visiera di Aerion.

La visiera è un punto debole, come gli aveva detto Steely Patee. Il principe aveva quasi smesso di dibattersi. I suoi occhi erano rossi e dilatati dal terrore. Dunk avvertì l'improvviso- -impulso di cavargliene uno e schiacciarlo come un acino d'uva tra le dita d'acciaio, ma non sarebbe stato cavalleresco. «ARRENDITI!» gridò.

«Mi arrendo» sussurrò il drago, quasi senza muovere le labbra pallide. Dunk lo guardò stupito. Per un attimo non riuscì a credere alle sue orecchie. "Allora è finita?" Girò lentamente la testa prima da una parte poi dall'altra, sforzandosi di vedere. La fessura era in parte chiusa dal colpo che aveva preso sul lato sinistro. Scorse il principe Maekar con la mazza in mano, che cercava di aprirsi un varco per soccorrere il figlio. Il principe Baelor lo stava tenendo a bada.

Dunk si alzò in piedi barcollando e tirò su anche il principe Aerion. Cercò a tentoni i lacci dell'elmo, se lo tolse e lo scagliò via. D'un tratto fu sommerso da immagini e suoni: grugniti e imprecazioni, le urla della folla, i nitriti di uno stallone e lo scalpitio degli zoccoli di un cavallo che galoppava per il campo senza cavaliere. Dappertutto l'acciaio risuonava contro l'acciaio. Raymun e suo cugino stavano menandosi fendenti davanti alla tribuna, entrambi a piedi. I loro scudi erano ridotti a un ammasso di schegge, la mela verde e quella rossa potevano giusto servire per accendere il fuoco. Una delle guardie reali stava portando un confratello ferito fuori dal campo. Tutti in bianco, armatura e cappa, sembravano uguali. Il terzo cavaliere bianco era a terra, e la Tempesta-che-ride si era affiancato al principe Baelor contro il principe Maekar. Mazza, grande ascia e spada lunga

sbattevano e sferragliavano contro elmo e scudo. Maekar incassava tre colpi per ognuno che metteva a segno e Dunk capì che sarebbe stato presto sopraffatto. "Devo porre fine al combattimento prima che ci siano altri morti."

Il principe Aerion si chinò di scatto per prendere la mazza. Dunk gli diede un calcio nel fondoschiena e lo fece cadere a faccia in giù, poi lo prese per una gamba e lo trascinò attraverso il campo. Nel tempo che occorre per arrivare alla tribuna dove sedeva lord Ashford, il principe Chiarafiamma era diventato marrone come una latrina. Dunk lo rimise in piedi e lo scrol-lò, schizzando un po' di fango su lord Ashford e la bella pulzella. «Diglie-lo!»

Aerion Chiarafiamma sputò una zolla di erba e terra. «Ritiro l'accusa.»

In seguito Dunk non sarebbe stato in grado di dire se aveva lasciato il campo con le sue gambe o se era stato aiutato. Gli faceva male dappertutto, in alcuni punti più che in altri. "Adesso sarò un vero cavaliere?" ricordava di essersi domandato. "Un campione?"

Egg lo aiutò a togliersi gambiere e gorgiera, insieme a Raymun e anche a Steely Pate. Dunk era troppo confuso per distinguerli. Per lui erano solo mani che lo strattonavano. Riconobbe Pate, che si lamentava. «Guarda come mi ha ridotto l'armatura» diceva. «Tutta ammaccata e graffiata. Aye, mi chiederai, perché mi preoccupo? Tanto per poterla togliere temo che gliela dovrò tagliare.»

«Raymun» chiamò Dunk ansioso, afferrando le mani dell'amico. «E gli altri, come stanno?» Aveva urgente bisogno di sapere. «Qualcuno di loro è morto?»

«Beesbury» rispose Raymun. «Ucciso da Donnei di Duskendale alla prima carica. Anche l'altro ser Humfrey è gravemente ferito. Per il resto solo lividi ed escoriazioni. A parte te.»

«E loro? Gli accusatori?»

«Ser Willem Wylde della guardia reale è stato portato fuori dal campo privo di sensi, e io penso di avere frantumato qualche costola a mio cugino, o almeno lo spero.»

«E il principe Daeron?» proruppe Dunk. «È sopravvissuto?»

«Dopo che ser Robyn lo ha disarcionato, non si è più mosso. Probabilmente ha un piede rotto. Il suo cavallo gli è passato sopra mentre galoppava per il campo senza cavaliere.»

Stordito e confuso, Dunk provò un enorme sollievo. «Allora il suo sogno

non si è avverato. Il drago morto. A meno che Aerion non sia rimasto ucciso. Ma non è così, vero?»

«No» confermò Egg. «Lo hai risparmiato. Non rammenti?»

«Credo di sì.» I suoi ricordi del combattimento stavano già diventando vaghi e confusi. «Un momento mi sono sentito come ubriaco, e il momento dopo il dolore era tale che ero sicuro di morire.»

Lo fecero sdraiare sulla schiena continuando a parlare sopra di lui che intanto fissava il cielo sempre più grigio. Aveva l'impressione che fosse ancora mattino. Si chiese quanto fosse durato il combattimento.

«Dèi misericordiosi! La punta della lancia gli ha fatto penetrare la maglia di ferro nella carne» sentì che diceva Raymun. «Andrà in cancrena, se non...»

«Fallo ubriacare e poi versaci sopra dell'olio bollente» suggerì qualcuno. «I maestri fanno così.»

«Del vino!» La voce risuonò sepolcrale, metallica. «L'olio lo ucciderebbe, bisogna usare vino bollente! Farò venire il maestro Yormwell a dargli un'occhiata, appena finisce di medicare mio fratello.»

In piedi sopra di lui c'era un cavaliere alto, con l'armatura nera ammaccata e sfrisata da numerosi colpi. "Il principe Baelor." Il drago scarlatto sopra il suo elmo aveva perso una delle teste, le ali e quasi tutta la coda. «Vostra grazia» disse Dunk. «Mi metto al tuo servizio. Ti prego, al tuo servizio.»

«Sì, ho bisogno di uomini valorosi, ser Duncan.» Il cavaliere nero appoggiò una mano sulla spalla di Raymun per non cadere. «Al regno servono...» La sua voce era stranamente impastata, forse si era morso la lingua.

Dunk era sfinito, faticava a stare sveglio. «Al tuo servizio» mormorò ancora una volta.

Il principe mosse lentamente la testa da una parte e dall'altra e si guardò intorno. «Ser Raymun... l'elmo, per favore. La visiera... si è spaccata e le mie dita sono rigide come pezzi di legno.»

«Subito, vostra grazia.» Raymun prese l'elmo del principe con entrambe le mani ed emise un grugnito. «Messer Pate, dammi una mano.»

Steely Pate andò a prendere uno sgabello. «La parte posteriore è schiacciata, vostra grazia, sul lato sinistro. Si è incastrata nella gorgiera. Ottimo acciaio, per fermare un colpo del genere.»

«Probabilmente la mazza ferrata di mio fratello» disse Baelor con voce indistinta. «Lui è forte.» Fece una smorfia. «Mi gira la testa...»

«Ecco fatto.» Pate tolse l'elmo ammaccato. «Dèi misericordiosi, *oh, pro-*

teggete...»

Dunk vide fuoriuscire dall'elmo qualcosa di rosso e di umido. Qualcuno lanciò un urlo, acuto e spaventoso. Contro il vuoto cielo grigio ondeggiava un principe alto con l'armatura nera e senza metà del cranio. Vide il sangue rosso e le ossa chiare, e sotto qualcos'altro, qualcosa di grigio-bluaastro, che pulsava. Sul viso di Baelor Lancia Spezzata passò una strana espressione offuscata, come una nuvola davanti al sole. Alzò una mano e si toccò la nuca con due dita, oh, un gesto così lieve. Poi cadde.

Dunk intercettò la sua caduta. «Su!» dicono che gli abbia detto, come aveva fatto con Tuono durante la mischia. «Tirati su!» Ma lui in seguito non se ne ricordò mai, e il principe non si alzò.

Baelor di Casa Targaryen, principe di Roccia del Drago, Primo Cavaliere del re, protettore del regno e legittimo erede al Trono di Ferro dei Sette Regni dell'Occidente: il suo corpo venne bruciato nel cortile del castello di Ashiord, sulla riva settentrionale del fiume Cockleswent. Altre grandi Case possono scegliere di seppellire i loro morti nella scura terra o gettarli nelle fredde acque verdi del mare, ma i Targaryen erano sangue del drago, e la loro fine doveva avvenire per mezzo del fuoco.

Era stato il più grande cavaliere della sua epoca e secondo alcuni sarebbe dovuto andare nell'aldilà rivestito con la cotta di maglia e la corazza, e con la spada in pugno. Alla fine, però, prevalse il volere del padre, e re Daeron II era un uomo di indole pacifica. Quando Dunk, reggendosi a stento in piedi, passò vicino alla bara di Baelor, vide che il principe indossava una tunica di velluto nero con il ricamo scarlato del drago a tre teste sul petto. Al collo portava una pesante catena d'oro. La spada giaceva al suo fianco nel fodero, sulla testa però aveva l'elmo, un elmo d'oro sottile con la visiera sollevata in modo che la gente potesse vedere il suo viso.

Valarr, il Giovane Principe, vegliava ai piedi della bara in cui giaceva il padre in abiti da cerimonia. Era una versione più bassa, magra e bella del progenitore, senza il naso due volte fratturato che faceva sembrare Baelor più un uomo del popolo che un re. Valarr aveva i capelli castani, attraversati da una luminosa striatura oro e argento. Quando Dunk la vide gli tornò alla mente l'immagine di Aerion, anche se sapeva che non era giusto associarlo a lui. I capelli di Egg stavano rispuntando chiari come quelli del fratello e il ragazzo aveva un aspetto abbastanza consono a un principe.

Quando si fermò per porgere imbarazzato le sue condoglianze, inframmezzate da ringraziamenti, il principe Valarr lo fissò con azzurri occhi

glaciali e disse: «Mio padre aveva solo trentanove anni. Sarebbe potuto diventare un grande re, il più grande dopo Aegon il Drago. Perché gli dèi hanno preso lui e hanno lasciato *te?*» Scosse la testa. «Vattene, ser Duncan, vattene via.»

Senza parole, Dunk uscì zoppicando dal castello, dirigendosi all'accampamento vicino allo specchio d'acqua verde. Non aveva risposte per Varr, né per le domande che egli stesso si poneva. I maestri e il vino bollente avevano fatto il loro dovere, e la ferita stava guarendo bene, anche se gli sarebbe rimasta una profonda cicatrice grinzosa tra il braccio sinistro e il capezzolo. Ogni volta che la guardava non poteva fare a meno di pensare a Baelor. "Mi ha salvato la vita una volta con la spada e una volta con le parole, anche se quando le pronunciò era già morto." Il mondo era senza senso se un grande principe moriva perché un cavaliere errante potesse vivere. Dunk sedette sotto l'olmo e si fissò con aria cupa un piede.

Un pomeriggio, quando quattro guardie con l'uniforme reale irrupero nell'accampamento, era sicuro che alla fine fossero venuti a ucciderlo. Troppo debole per impugnare una spada, rimase seduto ad attenderli con la schiena appoggiata al tronco dell'olmo.

«Il nostro principe ti prega di concedergli un colloquio privato.»

«Quale principe?» chiese Dunk cautamente.

«Questo principe» disse una voce brusca prima che il capitano potesse rispondere, e da dietro l'olmo spuntò Maekar Targaryen.

Dunk si mise faticosamente in piedi. "Che cosa vorrà adesso da me?"

Appena Maekar si fece avanti, le guardie sparirono rapide come erano comparse. Il principe fissò Dunk per un lungo istante, poi si voltò e fece qualche passo, fermandosi vicino alla pozza d'acqua a guardare la propria immagine riflessa. «Ho mandato Aerion a Lys» annunciò d'un tratto. «Qualche anno nelle città libere può solo fargli bene.»

Dunk non era mai stato nelle città libere, per cui non sapeva che cosa replicare. Era contento che Aerion avesse lasciato i Sette Regni e sperava che non ci sarebbe più tornato, ma non era una cosa da dire a un padre riguardo al figlio. Restò in silenzio.

Il principe Maekar si voltò verso di lui. «C'è chi insinuerà che volevo uccidere mio fratello. Gli dèi sanno che è una menzogna, ma i sussurri mi perseguiteranno fino al giorno della mia morte. Ed è stata la mia mazza a vibrare il colpo letale, non ci sono dubbi in proposito. Gli unici altri avversari che ha affrontato nella mischia sono stati tre guardie reali, il cui giu-

ramento impediva loro di fare altro che difendersi. Quindi sono stato io. Stranamente non ricordo il colpo che gli ha maciullato il cranio. È una grazia o una maledizione? L'una e l'altra, credo.»

Dal modo in cui guardava Dunk, il principe sembrava aspettarsi una risposta. «Non saprei dire, vostra grazia.» Forse avrebbe dovuto odiare Maekar, invece provava una strana simpatia per lui. «Tu hai fatto roteare la mazza, milord, ma il principe Baelor è morto per causa mia. Quindi io sono altrettanto responsabile.»

«Sì» ammise il principe. «Anche tu sentirai i sussurri. Il re è vecchio. Quando morirà, Valarr salirà sul Trono di Ferro al posto del padre. Ogni volta che si perderà una battaglia o andrà male un raccolto, gli stolti diranno: "Baelor non lo avrebbe permesso, ma il cavaliere errante lo ha ucciso".»

Dunk capì che aveva ragione. «Se non avessi combattuto, mi avreste tagliato via una mano. E un piede. A volte, siedo sotto questo albero, mi guardo i piedi e mi domando se non avrei potuto sacrificarne uno. Come può un mio piede valere la vita di un principe? Anche gli altri, i due Humfrey, erano uomini validi.» Ser Humfrey Hardyng era deceduto la notte prima in seguito alle ferite.

«E l'albero che risposta ti dà?»

«Nessuna che io possa recepire. Ma il vecchio, ser Arlan, ogni giorno al tramonto diceva: "Chissà che cosa ci riserverà il domani". Non lo sapeva, come non lo sappiamo noi. Be', e se dovesse arrivare il giorno in cui avrò bisogno di questo piede? _ Un giorno in cui il regno avrà bisogno di questo piede, più ancora della vita di un principe?»

All'udire quelle parole Maekar strinse i denti, le mascelle si contrassero sotto la barba argento chiaro, facendo assumere al viso un forma squadrata. «Non succederà» sibilò. «Il regno ha un'infinità di cavalieri erranti, tutti con i piedi.»

«Se vostra grazia ha una risposta migliore, sono pronto ad ascoltarla.»

Maekar aggrottò la fronte. «Può darsi che gli dèi abbiano una inclinazione per gli scherzi crudeli. O magari gli dèi non esistono. Forse nessuna di queste risposte ha senso. Lo chiederei all'Alto Septon, ma l'ultima volta che sono andato da lui mi ha detto che nessuno può realmente capire l'operato degli dèi. Forse dovrei provare a dormire sotto un albero.» Fece una smorfia. «Il mio figlio minore sembra essersi molto affezionato a te, ser. È ora che diventi uno scudiero, ma dice che non vuole servire altri cavalieri che te. È un piccolo ribelle, come avrai notato. Lo vuoi prendere con te?»

«Con me?» La bocca di Dunk si aprì e si richiuse, poi si aprì di nuovo. «Egg... Aegon, cioè... è un bravo ragazzo, ma... vostra grazia, so che è un onore, ma io... sono solo un cavaliere errante.»

«A questo si può porre rimedio» disse Maekar. «Aegon è tornato nel mio castello a Summerhall. Là c'è posto anche per te, se vuoi. Come cavaliere del mio castello. Mi giurerai obbedienza e Aegon potrà farti da scudiero. Mentre lui imparerà, il mio maestro d'armi completerà la tua formazione.» Il principe gli lanciò un'occhiata penetrante. «Il tuo ser Arlan ha fatto tutto quello che ha potuto, ma hai ancora molto da imparare.»

«Lo so, milord.» Dunk si guardò intorno. L'erba verde e le canne, il grande olmo, le increspature sulla superficie dell'acqua illuminata dal sole. Un'altra libellula stava sorvolando l'ansa del ruscello, o forse era la stessa. "Che cosa saranno, Dunk?" si chiese. "Draghi o libellule?" Qualche giorno prima avrebbe risposto senza esitare. Era quello che aveva sempre sognato, ma adesso che quella prospettiva era realizzabile lo spaventava. «Appena prima che il principe Baelor morisse, ho giurato di mettermi al suo servizio.»

«Presuntuoso da parte tua» replicò Maekar. «E lui che cosa ti ha risposto?»

«Che il regno aveva bisogno di uomini valorosi.»

«Questo è vero. E dunque?»

«Prenderò tuo figlio come scudiero, vostra grazia, ma non a Summerhall. Almeno non per un anno o due. Ha visto abbastanza castelli, oserei dire. Può stare con me a patto che mi segua nelle mie peregrinazioni.» Indicò il vecchio Castagna. «Cavalcherà il mio destriero, indosserà la mia vecchia cappa, terrà la mia spada affilata e la mia cotta lucida. Dormiremo nelle taverne e nelle stalle, e di tanto in tanto sotto il tetto di qualche cavaliere con possedimenti terrieri o di qualche lord minore, e magari sotto gli alberi, se vi saremo costretti.»

Il principe Maekar lo guardò incredulo. «Di' un po', il combattimento ti ha offuscato la mente? Aegon è un principe reale, sangue del drago. I principi non sono fatti per dormire nei fossati e mangiare carne di manzo secca.» Vide Dunk esitare. «Che cosa hai paura di dirmi? Vuota il sacco, ser.»

«Scommetto che Daeron non ha mai dormito in un fosso» disse Dunk, molto tranquillo «e probabilmente Aerion ha sempre mangiato solo carne tenera e al sangue.»

Maekar Targaryen, principe di Summerhall, guardò per un lungo istante Dunk di Fondo delle Pulci; la sua mascella si contraeva sotto la barba ar-

gento. Alla fine si voltò e andò via, senza una parola. Dunk lo sentì allontanarsi a cavallo con i suoi uomini. Una volta che loro furono partiti, non si udì più alcun rumore, a parte il leggero vibrare delle ali della libellula che volava a pelo dell'acqua.

Il ragazzo arrivò il mattino successivo, appena dopo il levarsi del sole. Indossava vecchi stivali, brache marroni, una tunica di lana dello stesso colore e una vecchia mantella da viaggio. «Il lord mio padre dice che ti devo servire.»

«Ti devo servire, *ser*» puntualizzò Dunk. «Per prima cosa puoi sellare i cavalli. Castagna è tuo, trattalo bene. Non voglio trovarti sopra Tuono, a meno che non sia io a metterti sulla sua groppa.»

Egg andò a prendere le selle. «Dove andiamo, *ser*?»

Dunk ci pensò un momento. «Non sono mai stato oltre le Montagne Rosse. Ti piacerebbe dare un'occhiata a Dorne?»

Egg sorrise. «Ho sentito dire che fanno spettacoli di marionette.»

"The Hedge Knight" copyright © 1998 by George R.R. Martin. From *Legends* (Tor, 1998).

FINE